PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA... BENELUX

JANUARI 2006 · NUMMER 01 · JAARGANG 14

CALL OF DUTY 2
SPOORT FLINK

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
WEER OP HET GOEDE PAD?

SPLINTER CELL 4
SAM GOES BAD

PREY
ONDERSTEBOVEN!

SHADOW OF THE COLOSSUS

DTM RACE DRIVER 3 • HARRY POTTER EN DE VUURBEKER • CITY OF VILLAINS
STAR WARS: BATTLEFRONT 2 • 50 CENT: BULLETPROOF • VIEWTIFUL JOE
VIETCONG 2 • CALL OF DUTY: BIG RED ONE • OPERATION FLASHPOINT ELITE

XBOX 360 REVIEWS: PERFECT DARK ZERO • NBA 2K6 • RIDGE RACER 6
KAMEO: ELEMENTS OF POWER • CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
CALL OF DUTY 2 • TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND • AMPED 3

SPECIAL
WEIRDE GAMES
DIE JE MOET CHECKEN!

€ 3,30



WWW.POWERUNLIMITED.NL

NEC raadt Microsoft® Windows® XP Professional aan

NEC





Zij is er klaar voor.

Klaar voor een wereld, waarin grenzen verlegd worden en topprestaties leveren met de NEC VERSA P550 kinderspel is, dankzij Intel® Centrino® Mobiele Technologie. Een wereld, waarin altijd bereikbare managers en executives hun vertrouwelijke gegevens overal bij de hand willen hebben. De NEC VERSA P550 met fingerprint beveiliging is er klaar voor. U ook?

NEC VERSA P550: Intel® Centrino® mobiele technologie met **Intel® Pentium® M Processor 750, Microsoft® Windows® XP Professional**, 1 GB SD/DDR werkgeheugen, **60 GB** harde schijf, DVD-RW drive, Wireless LAN 802.11.b, 56K V92 modem, 10.100.1000 LAN, ATI X300 video 64 MB, **15" SXGA** TFT scherm, **Fingerprint beveiliging**, 1 jaar PURR-garantie. Optioneel: **Garantie-upgrade** van 1 naar 3 jaar € 149 excl BTW
Adviesverkoopprijs € 1349 excl. BTW.

NEC computers worden uitsluitend geleverd door officiële landelijke en regionale NEC Partners.
Voor informatie en verkoopadressen:

www.nec-computers.nl 024-648 92 95



Tijdelijk bij elke VERSA notebook een NEC MicroSafe Slim data-opslag USB stick met encryptie software t.w.v. € 49,00 **GRATIS !**



MOBILE TECHNOLOGY

INHOUD



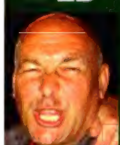
Het gaat goed met het vernieuwde Powerweb. De laatste cijfers spreken over ruim 150.000 unieke bezoekers en dik 2.000.000 pageviews per maand! Complimenten voor Muriëlle en haar mannen en meteen een mooie aanleiding om onze redacteuren te vragen naar hun favoriete sites.

JEROEN



Sinds ik fanatiek aan het hardlopen ben, check ik vooral sites die daarmee te maken hebben.
Verder vrijwel alle gamesites die er toe doen en wat dingetjes die ik niet vertel omdat m'n vriendin de PU ook leest.

ED



Mijn lijstje favorieten is maar klein hoor. Ik kijk veel op de site van Voetbal International en www123nogwat voor een spelletje tijdens de lunch. Verder hou ik op de site van de KNLTB nauwlettend de ranking van m'n zoontje in de gaten.

JAN



Er zijn alleen al in Nederland honderden sites die zich bezighouden met belastingtips. Daar breng ik dus menig uurtje op door. Verder check ik vooral prijsvergelijkingsites en andere url's die iets met geld besparen te maken hebben.

JURJEN



Ik zal de url niet geven maar de website van De Dorstige Ezel is heel gezellig en intiem (en dat willen we graag zo houden). En die van De Bruine Snor is zo heftig dat ik daar de lezers van de PU niet graag zou aantreffen in de chatroom.

STEVEN



Ik ben vrijwel constant online, maar dat weten jullie natuurlijk. M'n vrouw is het zo zat dat ze me gedreigd heeft dat als ik er niet onmiddellijk mee kap, ik binnenkort terecht kan op www.zoekeenslaapplaats.nl.

J.J.



Een leuke site vind ik www.engrish.nl. Daar staan die Engelse teksten op, tenminste waarvan Japanners denken dat het Engels is. Zo'n damesshirt in een nette modezaak waar op staat 'mother fucker nasty bitch'. Dan kom ik niet meer bij.

BORIS



Ik ben altijd op zoek naar extremen en dus staat bovenaan mijn favorietenlijstje natuurlijk www.hoerenmetéénbeen.com (Niet allemaal gaan checken, je moet toch eerst lid worden en dat kan alleen als je kaal bent en vol tatoos zit).

MURIELLE



Wist je dat er meer dan tweehonderd sites bestaan over guppen en alles wat daarmee te maken heeft? Er bestaat zelfs een guppenforum waar ik regelmatig op zit als er iets met m'n lievelingetjes aan de hand is. Er is altijd wel iemand die je kan helpen.

MINI-NIELS



Als ik niet veel te doen heb, tik ik gewoon een bepaald woord in met .nl of .com aan 't eind. Je weet dan echt niet wat je meemaakt. Probeer 't maar eens met 'reethaar' of 'zwangere eenden'. Hoewel ik niemand op een idee wil brengen, hoor.

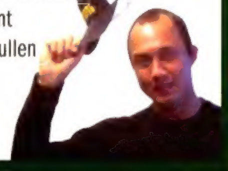
AFSCHEID STEFAN

De ochtend nadat we het afscheid van onze (powerweb) stagiaire Stefan hadden gevierd, zat ik met een kater van hier tot Tokyo in de bus. Ik kon het niet eens opbrengen om de krant te lezen, en dat wil wat zeggen.
Met andere woorden: het was gezellig. Dat bleek ook nog uit het bonnetje dat ik in mijn portemonnaie aantrof: 147, 50 Euro stond erop, en dat waren geen Fristies kan ik je verzekeren.
Helemaal als je weet dat er tijdens de voorafgaande kaasfondue al een kratje wijn was achterover geslagen, is dat toch een knappe prestatie.
Nou ja... knap is natuurlijk niet het goede woord.
Stom, stom, stom, stom, stom, stom, stom, stom, stom ....
ED



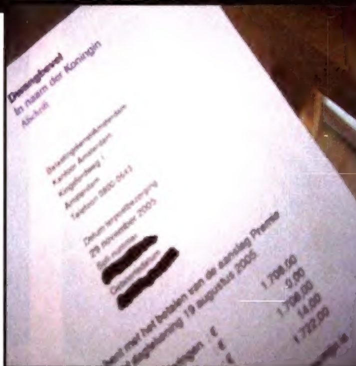
ZIN IN 2006

Zie hier alweer het laatste nummer van dit jaar. Tenminste, het laatste nummer dat dit jaar uitkomt want officieel is dit natuurlijk PU 1 2006.
De lancering van de nieuwe handhelds, de Xbox 360, onze nieuwe website en natuurlijk de grootse opzet van de Gameplay hebben ervoor gezorgd dat 2005 een allesbehalve saai jaar was. Iets wat natuurlijk sowieso al bijna onmogelijk is in deze biz.
Toch heb ik het afgelopen jaar iets gemist, en dat is een echte next gen console war. Op de E3 waren we weliswaar getuige van de eerste schoten in de lucht, maar man tegen man is er nog niet gevochten. Logisch natuurlijk, want daarvoor moeten we eerst nog even geduld hebben tot de PS3 en Revolution het licht zien. Man, ik kan niet wachten tot we de apparaten (en belangrijker natuurlijk, de bijbehorende games) in ons testhok op elkaar los kunnen laten. Dat, en de geplande extreme make-over van PU, doen mij warmlopen -of eerder rennen- voor 2006.
Maar niet voordat we je als bedankje voor het lezen van ons slappe geouwehoer van iets extra's hebben voorzien. Dit jaar in het PU kerstpakket iets waarmee je alle topgames van dit jaar weer even uit de kast kunt halen. De cheats en eastereggs in de bijgevoegde special zullen je immers weer aardig wat uurtjes lol met die games laten beleven. Want je dacht toch niet echt dat je een Xbox 360 voor kerst zou krijgen?
NIELS



ULTIEM EXCUUS

Zoals jullie weten zitten de redacteuren nooit om een smoes verlegen als ze hun teksten te laat bij Ed inleveren. Harde schijven gecrasht, huisdieren overleden, lekkages, brand, aambeien... enfin Ed gaat er nog een keer een aparte bijlage over schrijven, heeft ie beloofd.
Natuurlijk gelooft onze eindbaas geen reet van al die uitvluchten en dat was ook het geval toen Jan vele dagen te laat een van z'n artikelen inleverde. Hij mailde als excuus dat ie beef had met de belastingdienst en dat daar heel veel tijd in ging zitten.
"Bedenk eens wat origineler, jij ranzige geldwolf", beet Ed 'm telefonisch toe. Waarna hij ineens de volgende foto ontving...



IEMAND MOET HET DOEN



Op zich had J.J. liever naar PSV gegaan maar voor een uitnodiging voor een wedstrijd van het Nederlands Elftal haalt de grootste voetballiefhebber van de redactie natuurlijk ook z'n neus niet op. Bescheiden als ie is, moet je goed zoeken waar J.J. staat op deze foto (hè, is dat niet die meid uit Boer Zoekt Vrouw?) maar helemaal achterin vind je 'm samen met onze marketing manager Martijn. Alleen toen ie als rechtgeaarde PSV-fan de Amsterdam ArenA inwandelde, klonk het toch even berustend als gemeend: "iemand moet het doen."

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Je hebt van die momenten (zeker als je de vorige avond afscheid hebt genomen van een stagiaire) dat je denkt: "welke oetlul heeft deze rubriek bedacht". Nou, die oetlul was ik zelf, dus er moet een stukje komen, hoe brak je je ook voelt.
Bij deze mijn excuses dat ik geen originele invalshoek bedacht heb, maar gewoon blind in Den Ouden Doosch ben gaan graaien.
Als eerste vond ik een CD met zo'n gouwe ouwe PU strip van Dre (je weet toch?).

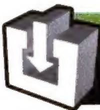


Te herkennen vallen Skate en Kees de Koning, nu platenbaas van Top Notch (Def Rhymz, De Jeugd van Tegenwoordig, Postmen, Extince etc.) en ondergetekende, die zich toen heel wat lekkerder voelde....
ED

GOUDEN HANDDRUK

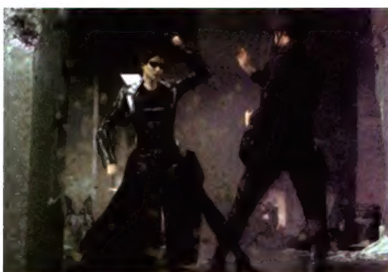
Kunnen jullie je de Total Overdose prijsvraag nog herinneren? Inderdaad, die met die hoofdprijs van 25.000 pesos, zo'n 2000 euro.
De opdracht was: maak een film die gebaseerd is op deze game, compleet met shoot-outs, stunts en wat voor lauigheid je er zelf maar bij kunt bedenken.
Jullie hebben de tofste inzendingen (waaronder de winnaar) inmiddels al op het Powerweb voorbij kunnen zien zeilen.
De makers van het winnende filmpje, Thomas Duijndam, Pascal van Beek en Maikel Bosschaert, claimden onlangs hun prijs bij Ed. Helaas voor hen, zijn er dagen dat zelfs onze eindbaas geen 2000 flappen in zijn kontzak heeft zitten. Het trio moest voorlopig even genoegen nemen met een gouden handdruk. Don't worry guys, het geld komt jullie kant op!





INHOUD



















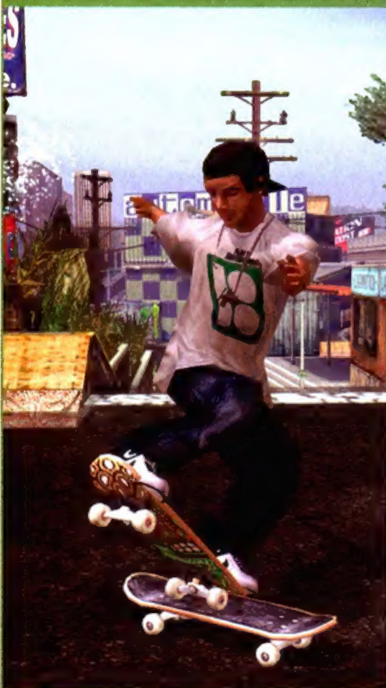






50 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

De game bestaat uit een mix van alles dat je tot op heden van de serie gewend was, en da's gelijk het enige minpunt van American Wasteland.



44 HARRY POTTER EN DE VUURBEKER



Dit nieuwste Potter deel is geen slechte game. Alles wat je zo'n beetje mag verwachten, zit er wel in. Alleen is Jurjen een beetje verdrietig omdat in zijn ogen absoluut niet is geprobeerd er iets bijzonders van te maken.

62 TOPSCORE DTM RACE DRIVER 3

De Commissie Racezaken van de Power Unlimited klaagt alle racegames aan die beweren realistisch te zijn. Dit is met de introductie van DTM 3 een bedrieglijke uitspraak geworden.

63 HALF-LIFE 2

Dé PC game van vorig jaar verschijnt nu eindelijk op de Xbox. En het moet gezegd... wat is dit toch een gruwelijk goed spel.

67 SPECIAL REPORT SONIC EVENT

Onlangs werden in London drie nieuwe Sonic games aan de pers getoond. Steven beschrijft welke egel zijn voorkeur heeft.

34 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Ubisoft slaat met de succesvolle Splinter Cell reeks een nieuwe weg in en dat lijkt fantastisch uit te gaan pakken, aldus Jan. Ennuuuh, toen ie deze trip maakte was ie nog niet van z'n fiets gevallen.



GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP



YO! POST

PES

Beste PU,
Mijn naam is Pieter en ik ben verslaafd aan ISS... Zo eindelijk is het eruit. Sinds International Superstar Soccer op de PSOne hoor ik bij het clubje van anonieme ISS verslaafden. Inderdaad, noem mij ouderwets maar ik noem PES nog steeds gewoon ISS. Toen ik de laatste vrijetijdsvreter van Konami in mijn PS2 stak, kreeg ik tranen in mijn ogen... Ik begon aan mijn eerste Master League van ISS5... Plots verscheen het droevige bericht dat ik het moest klaren zonder de trouwe funderingen waarmee ik jarenlang mijn Teams had opgebouwd: Vornander (de ouwe rots in de branding in mijn verdediging), Harty (De stugge Ier die in zijn eentje alle ballen op het middenveld recupereerde), Celnili (De kapitein van de ploeg), de betrouwbare Schot Edingson (altijd goed voor een fantastische invalbeurt), Dulic (de ijzeren Kroaat), Ostwaut (de vrijetrappen specialist van het team) en tenslotte Barota (mijn kopsterke spits).
Langs deze weg wil ik hun dan ook bedanken voor hun jarenlange inzet voor mijn clubs. Bedankt mannen: "you'll never walk alone!" Met innige deelneming,

Pieter Sourbron | Diepenbeek | België

We moesten ook allemaal een traantje wegpinken toen we de namen langs zagen komen. En de nieuwe garde moet zich natuurlijk nog maar bewijzen.
Vornander moet je overigens zelf nog maar even mailen, die heeft als enige geen PU-abonnement en zal deze brief vermoedelijk niet lezen.



NEP-STEVEN

Gegroet PU Redactie,
Ik was zaterdag 12 november op de enige plek waar ik die dag wou zijn, de Amsterdam Rai. De PUG was super echt vet, goed gedaan. Maargoed ik wou dus even vertellen over lol met je DS. Een geweldige plek daarvoor, is de PUG, aangezien daar nogal wat lui met hun DS'jes rondlopen (of ergens zitten natuurlijk). Ik zelf zat heerlijk in een fatboy bij de PU stand een beetje te pictochatten, maar dat gaat na twee minuten eigenlijk al vervelen en dan wordt het tijd om te gaan kloten. Ik heb toen even mijn nickname veranderd in PU_steven en wonderlijk genoeg, geloofden sommigen dat ik echt Steven was, waarom dat weet ik niet. Het lijkt mij nogal vreemd dat iemand gelooft dat Steven op dat moment op zijn DS zit, maargoed het werd geloofd. En als zoiets geloofd wordt, moet je daar gebruik van maken en dat heb ik gedaan.
Ik zei dat als iemand mij vond bij de PU stand dat hij 2 VIP kaarten zou krijgen voor de PUG op zondag. Gek genoeg kwam dit niet ongeloofwaardig genoeg over en bleef er iemand die dit geloofde en het duurde niet lang voor hij serieus op de PU stand stond recht voor het scherm waar iets van de Tokyo Game Show werd gedraaid nog geen vijf meter bij mij vandaan. Ik had me hier nog heel lang mee kunnen vermaken, maar ik ben maar gewoon op de arme jongen afgelopen en ik heb bekend. Natuurlijk 'dacht hij al wel dat het niet echt was...' Alejandro (dat was z'n Nickname), waarom ga je er dan in vredesnaam staan???
Op dat moment had ik echt heel veel lol met mijn DS en dat zonder dat er ook maar een game in zat.
Nu ga ik stoppen met typen, want ik heb niets meer te vertellen! Tot volgend jaar op de PUG maar weer.
Groeten,

Key Roos | Internet

Gefeliciteerd Key; je bent Brief van de Maand geworden...
O nee, toch niet! Leuk grapje hè? Ja, wij hebben ook humor, hoor.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



TOCH MAAR EEN DS

Yo PU redactie!
Je kent het vast wel. Het is twee weken voor je verjaardag en je zit diep te denken wat je zult vragen. Nu is dat niet zo'n punt, want zoals altijd vraag ik gewoon geld. Dan is de vraag: Wat ga ik nou van dat geld halen? Je gaat zoeken in reclameblaadjes en je ziet van alles langs je voorbij gaan: iPod, Xbox, GameCube, Nintendo DS en natuurlijk de PSP, of zal ik toch maar een paar nieuwe toffe games aanschaffen?
Een PS2 heb ik al dus die valt sowieso al af. Mijn besluit valt op dat moment op de GameCube, want tja het is toch wel een leuk ding lijkt me zo. Ook al is hij al een beetje oud.
Dagen gaan voorbij en het is inmiddels nog maar een weekje totdat ik jarig ben, en ik sla toch weer aan het twijfelen. Is het nou wel zo'n goed idee om de Cube te gaan halen? Ik ga maar eens denken en langzaam kom ik tot het besluit dat het een PSP of Nintendo DS gaat worden. Een nieuwe handheld lijkt me veel toffer dan weer een kast op je kamer erbij.
Het is 28 oktober en mijn verjaardag is vandaag. 's Morgens komen mijn broer en ouders om mij te feliciteren en geld te brengen. Zo dat is alvast binnen denk ik zo. Ik ga naar school maar het is tentamenweek dus ik ben lekker vroeg uit. In de middag komt de visite langs mét geld.
Het is zaterdag; de dag naar mijn verjaardag en ik besluit mijn geld maar eens te tellen. Ik kom uit rond de 200 Euro. Dan haal ik maar wat geld van de bank om de PSP te halen. Want daar was uiteindelijk mijn keuze op gevallen. Ik bel een aantal winkels, en wat blijkt; alle PSP's zijn uitverkocht. Ik zit een beetje in een dip. Dan komt m'n moeder opeens met het idee om de Nintendo DS te gaan halen. Zodat ik toch een handheld heb en ook nog eens wat geld over heb voor games.
Ik vind het oké en ga naar de winkel. Ik vraag om de Nintendogs, maar die blijkt ook al uitverkocht te zijn. Damn. Dan maar een losse zilveren DS met FIFA 2006 erbij. Ik sta in de rij om af te rekenen en begin maar weer eens te twijfelen.
Ik denk, fuck it, ik ga gewoon nog even een aantal andere winkels langs om te kijken of ze die Nintendogs daar wel hebben. Ik leg alles terug en ga naar de tweede winkel. Daar is wel een andere actie. Nintendo DS + Rayman DS. Nou, dan pak ik dat maar, en ik koop ook nog FIFA 2006 erbij. Ik reken af en heb niet meer getwijfeld.
Ik kom thuis en sla meteen aan het spelen. Op zich toch best nog wel een heel tof ding. En ik ben voorlopig weer zoet.
Nou om dus een lang verhaal kort te maken: Na al het twijfelen ben ik dus toch nog blij met mijn aankoop, ook al wou ik die niet halen in het begin.
Gegroet,

Tim Wiselaar | Internet

Al is een DS geen slechte keus, vonden we het toch een beetje vreemd dat je je moeder laat beslissen welke spelcomputer je gaat kopen. Jurjen vond het echter helemaal niet vreemd. Hij vertelde dat zijn moeder, geheel volgens Assense traditie, z'n huidige vriendin heeft uitgezocht. Kom jij soms ook uit de buurt van Assen, Tim?

NINTENDO VIRUS

Hoi Power Unlimited Redactie,
Op het moment van schrijven ben ik al redelijk verslaafd aan gamen, en dit alles komt door Nintendo.
Een paar jaar geleden ging ik na school gezellig naar een vriend toe, hij had een vette game gekocht zei hij. Eenmaal aangekomen liet hij mij de hoes zien van Zelda The Ocarina of Time. Wat een gaaf spel dacht ik en heb zeker vijf uur lang samen met hem de prachtige dungeons en landjes doorgereisd, te paard en te voet.
Na die dag ben ik de games wat meer in de gaten gaan houden en toen Zelda The Oracle of Ages uitkwam heb ik 'm meteen gekocht. Sindsdien ben ik verslaafd aan gamen, en met name aan Nintendo games. Ik beleefde heerlijke avonturen met Zelda, Pikmin, Pokémon en Mario.
Later ben ik me gaan focussen op de PC. Ik kwam in aanraking met een MMORPG. Dit vond ik geweldig; heerlijk vrij rondlopen en mijn skills opkrikken, zo moesten alle games zijn dacht ik. Behalve Nintendo's games, want die waren al perfect. Perfect voor mij want Nintendo heeft me de lol van gamen laten zien!
Groeten,



Joren Lier | Breda

HALLELUJA!

PUGA GOED

Megagoed werk met de PUGA jongens en meisje. De MS stand met de vele X360-demopods was heel goed, ben vier keer aan de bak geraakt!
Er waren bijna genoeg demopods, heb max 30 min. moeten wachten.

Jonas van der Aa | Internet

Op de E3 en TGS zijn er spellen waar je uren voor moet wachten, maar volgend jaar proberen we nóg meer pods te scoren.
Bij de WC's kon je trouwens wel lekker doorlopen, tenminste dat zei Ed zo'n tien keer per dag als ie terugkwam.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GAMEKINGS IN SPANBROEK

Beste PU-redactieleden,
Het is goed om te merken dat gamen steeds meer aan populariteit wint, ook in de media. Steeds meer tijdschriften en kranten hebben een (miniem) plaatsje ingeruimd om de onwetende lezer te informeren over games. Ook op televisie is er tegenwoordig heel wat informatie te vergaren, niet in de laatste plaats door het uitstekende Gamekings, dat door het eigenzinnige karakter en de leuke reportages gewoon erg goed in elkaar steekt. Dit programma is nu zelfs in Spanbroek te ontvangen, en dat is een hele prestatie kan ik je verzekeren!
De lokale jeugd loopt hier met de hele Gamekings-merchandising door de weilanden. Denk hierbij aan klompen met de afbeeldingen van Jan en J.J., overalls met "Skate the Great" op de rug en pasgeboren kalfjes, die plots allemaal de naam Boris toegewezen krijgen (toeval?). Al deze aandacht is natuurlijk mooi en niet meer dan logisch, want gamen is gewoon razend populair.
Maar wat ik toch ronduit irritant vind, is dat de zogenaamd "intellectuele" media nauwelijks aandacht besteden aan games. En als ze dat dan een keer doen, is het meestal om aan te geven hoeveel onnodig geweld er wel niet in voorkomt en hoe slecht dit allemaal is voor kinderen. Wat een onzin!
In het programma "De wereld draait door" werd een fragment getoond van 50 Cent: Bulletproof. Niet om inhoudelijk in te gaan op de game of op de gamewereld in zijn algemeenheid. Nee, ben je gek. Direct na het filmpje bestempelde de dramatisch slechte presentator (een omhoog gevallen internetkennertje, die nog meer stottert dan Philippe Freriks en Erben Wennemars bij elkaar) het als "vreselijk gewelddadig" en vlogen de termen "zinloos geweld" en nog meer van zulke onzin over de tafel. Heel jammerlijk. Altijd maar die negatieve kant belichten, terwijl games naast pure fun ook nog eens educatief kunnen zijn. Ga maar na. Het is goed voor de hand-oog coördinatie, je steekt wat op van de Engelse taal en je leert veel zinvolle en minder zinvolle feitjes en weetjes. Over de Tweede Wereldoorlog weet ik veel meer dan gemiddeld en ook van de eeuwen daarvoor ben ik goed op de hoogte. Namen van wapens, mythische goden, vliegtuigen en tanks, circuits, stadions en sporttoernooien overal ter wereld, onderdelen van auto's, samenstellingen van sportteams en complete plattegronden van steden zijn mij niet vreemd, doordat ik zo nu en dan een videogame speel.
Het is nu toch wel eens tijd dat gamen voor "vol" aangezien gaat worden. Deze vorm van entertainment is simpelweg te groot om het maar af te doen als kinderachtig of gewelddadig. Dan sla je naar mijn mening de plank als journalist compleet mis.
Vanuit het nietige Spanbroek wens ik jullie veel succes met jullie uitmuntende magazine. Echt top!
Groet,

Rens Beerepoot | Spanbroek

Ed rijdt regelmatig door Spanbroek (z'n zoontje tennist vaak in de Beemster) maar heeft die Gamekings klompen en overalls die jij noemde nooit gezien. Wel zag hij een enorme stier die wat van J.J. weg had, maar dat was toeval volgens hem.
Gefeliciteerd met je EA-game. Kunnen we eindelijk checken of de familie Beerepoot uit Spanbroek werkelijk bestaat.

★★ KORTE VRAAGJES ★★

Hey boys!
Een vraagje. Stel, je hebt nu een 59Hz-TV. Krijg je dan straks het probleem dat je veel next gen games niet kan spelen (zoals bv. met de laatste Metroid)?
Groeten,

Jeroen Peper | Internet

Xbox 360 games zien er vele malen mooier uit op een HD TV. Dus om echt te genieten van die schoonheid, zul je inderdaad effe moeten doorsparen als je zo'n TV nog niet hebt.

Beste Redactie,
Ik zit met een probleem. Bij een vriend van mij speelde ik namelijk een tijd geleden Shenmue op de Dreamcast. Ik vond het echt een fantastisch spel, maar omdat ik zelf alleen een PS2 heb, kan ik het helaas niet spelen.
Ik zit er nu over te denken om tweedehands een Dreamcast met Shenmue 1 en 2 te kopen om dit prachtige spel te kunnen spelen. Maar nu las ik op internet dat Shenmue op een of meer next gen consoles komt en dan niet een vervolg maar een soort remake van alle chapters.
Wat raden jullie mij dus aan: tweedehands Dreamcast kopen om Shenmue 1 en 2 te kunnen spelen of wachten tot ie in z'n geheel op next gen komt?
Hopelijk hebben jullie een wijs antwoord op mijn vraag.
Alvast heel erg bedankt!

Mvg. Laurens van den Berg | Internet

We zouden gaan voor die tweedehands Dreamcast. Het is namelijk een hele vette console. Bovendien kun je meer dan alleen Shenmue op de Dreamcast spelen natuurlijk, wat dacht je van Soul Calibur om er maar één te noemen.

Hallo daar,
Een paar vraagjes.
1. Kun je op Xbox 360 ook gewone Xbox games spelen?
2. Hoe duur wordt de 360 nu eigenlijk?
3. Als je online wilt op de 360 moet je dan ook betalen per maand, net als bij de gewone Xbox ?
4. Wat is de releasedate voor Burnout Legends (voor de DS)?
5. Wat is de releasedate voor Metroid Prime Hunters ?
6. Wat is een goede online first-person shooter voor de PC? (Ik heb een PC die niet al te nieuw is, hij kan niet eens GTA SA afspelen.)
7. Mijn vader beweert dat ik als ik later een jaar of 40/50 ben dat ik dan mijn droombaan (game ontwerper) niks meer aan zal vinden, maar nou wil ik graag van Ed weten hoe hij daar over denkt?

Just Hania | Internet

1. Ja, alleen niet allemaal, voor een uitgebreide lijst verwijzen we je naar www.xbox.nl
2. Het simpele pakket ligt voor 299 Euro in de winkel, voor 399 heb je 'm inclusief harddrive.
3. Online gamen op de 360 gaat geld kosten, er is wel een gratis online variant maar daarmee kun je alleen downloaden en niet online gamen.
4. Die moet inmiddels in de winkels liggen.
5. Die verwachten we pas 20 maart 2006.
6. Als je GTA SA al niet op je PC kunt draaien, kun je Battlefield 2 ook niet draaien en dat is nu juist een hele vette online shooter.
7. Nu is Ed natuurlijk geen game ontwerper maar volgens hem word je rond je 40/50e ook niet blij als je eindredacteur bent van een blad met redacteuren die het verschil tussen een d en een t niet kennen en hun artikelen nooit op tijd inleveren.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Dit soort games zijn de krenten uit de pap en moet je koesteren. Ondanks de ruwe randjes is Shadow of the Colossus een spel dat ik nooit meer zal vergeten.

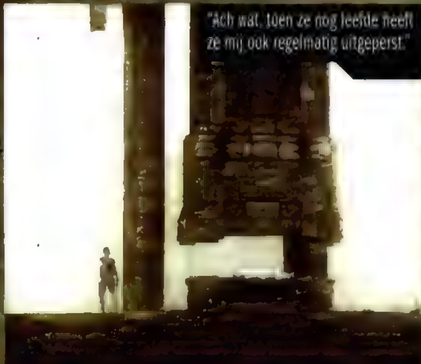

Alsof je een eitje stuk laat tikken door een heimachine.


"Verdomme, dit schiet niet op beest. Drie stappen vooruit, één opzij. Je bent *@@%& geen schaakstuk!"

EEN ONVERGETELIJKE ERVARING

Ik kijk naar de lucht maar wend snel weer mijn blik naar beneden. Het knijpen met mijn ogen om de schelle zon buiten te houden helpt niet om de kloppende pijn in mijn hoofd te verdrijven. Ik weet niet eens meer hoe lang ik al onderweg ben. Het idee dat ik dit alles droom wordt ook steeds aannemelijker, want mijn vermoeidheid maakt de grens tussen slaap en bewustzijn vager dan die al was...

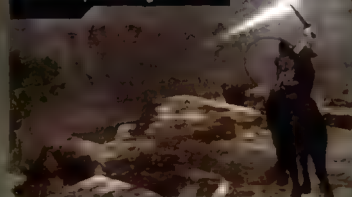
De ene heuvel volgt de andere op en de open vlakten die ik tegenkom ogen steeds uitgestrekter. Gelukkig lijkt mijn trouwe paard net zo vastberaden te zijn als ik om te slagen in onze missie.
In eerste instantie denk ik dat de vage omlijning van het gebouw dat ik meen waar te nemen een illusie is. De zoveelste illusie, die naar niets dan teleurstelling leidt. Toch begint mijn hoop dat ik mijn bestemming heb bereikt toe te nemen want zelfs nu ik dichterbij kom, houdt de illusie stand.
Terwijl ik de treden van de vervallen tempel betreed, blijft mijn wantrouwen zich wanhopig aan mij vastklampen maar tegelijk schreeuwen al mijn zintuigen dat ik hier werkelijk sta en langzaam weet ik de wanhoop van mij af te schudden.
Instinctief loop ik naar het altaar in het midden van de tempel. Ik leg het koude levenloze lichaam van de enige persoon die ik ooit liefhad op het stenen oppervlak neer, het steen voelt even koud aan als haar bleke huid. Het blijft enkele seconden stil, totdat er een onheilspellend geluid door de kille ruimte galmt. Terwijl de aanwezigheid van de dood mij omringt, voel ik geen angst en terwijl ik de duistere gedaanten uit de grond zie oprijzen, besef ik dat ik weldegelijk mijn doel heb bereikt. De aanwezigheid van de zielen uit het hiernamaals betekent dat ik de god die heerst over leven en dood heb gevonden.

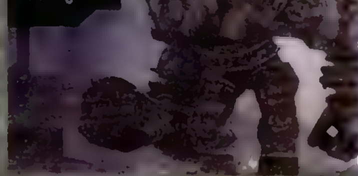

"Ach wat, toen ze nog leefde heeft ze mij ook regelmatig uitgeperst."

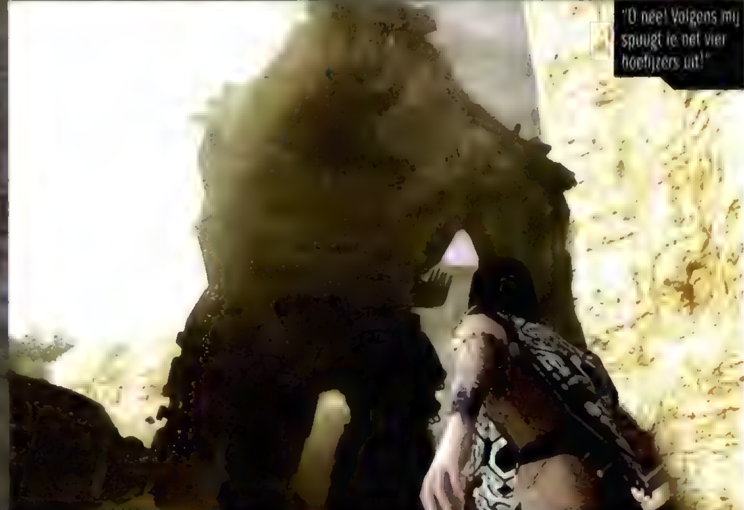
OPDRACHTEN

Een luid brommende stem doet de grondvesten schudden. Wat mij hier heeft gebracht? Ik wijs naar het zielloze omhulsel van mijn vrouw, in de hoop het begrip van deze immense macht voor mij te winnen.
Enigszins tot mijn verbazing lijkt de god bereid mijn wens te vervullen en het licht dat ik zo mis terug in mijn leven te brengen. Hiervoor moet ik echter wel een aantal opdrachten uitvoeren, laat de stem mij weten.
In de minuten die volgen wordt mij uitgelegd dat het land om de tempel heen wordt bewoond door enkele reusachtige wezens die de god een doorn in het oog zijn.
Het glimmende zwaard dat in een lichtstraal voor mij verschijnt en mij moet helpen tijdens mijn taak, neem ik zonder aarzelen aan. De waarschuwing dat zelfs als ik slaag de prijs die ik voor mijn wens zal betalen onmenselijk zal zijn, is aan dovemansoren gericht.
Terwijl ik op mijn paard de tempel uit galoppeer,


"Shit, vergeten m'n paardentrailer op de handrem te zetten."


Dat weerkaatsen in de zon deed ik vroeger ook vaak met m'n horloge. Vonden de poezen te gek.


Als je onze held ziet staan, heeft de drukker goed z'n best gedaan.


"O nee! Volgens mij spuugt ie net vier hoefijzers uit!"

0011 • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250770 • WWW.US.PLAYSTATION.COM



Om in het Guiness Book of Records te komen, besloot hij de Colossus zonder zuurstof en sherpa's te beklimmen.



"EEN MAGISCHE BELEVENIS, ZOALS JE DIE MAAR ZELDEN TEGENKOMT."

hoor ik dezelfde stem in mijn hoofd donderen. Om de eerste kolos te vinden hoef ik slechts mijn zwaard in de lucht te houden en de route te volgen naar waar de lichtstraal die van mijn nieuwe wapen afkaatst, het felst is.

DE KOLOS

Na enkele minuten te hebben gereden kom ik in een ravijn terecht dat te onherbergzaam is voor mijn dampende metgezel. Na het nodige springt en klauterwerk weet ik het ravijn te overwinnen en word ik begroet door een knal die de grond zo hevig doet schudden dat ik bijna mijn balans verlies.
In eerste instantie denk ik dat mijn ogen mij voor de gek houden, maar de aard van mijn aanwezigheid hier doet mij de ernst van de situatie beseffen. Terwijl ik mijn hart in mijn keel voel kloppen ren ik op het reusachtige monster in de verte af en zo gauw ik binnen bereik ben, schiet ik enkele pijlen in zijn rug.
Dit heeft echter geen effect, los van het feit dat het wezen zich nu bewust is van mijn aanwezigheid en langzaam mijn kant op komt. In paniek pak ik mijn zwaard, waar meteen de zon weer op weerkaatst. Met een trillende arm hou ik het zwaard in de lucht en richt ik de ontstane lichtstraal richting mijn vijand. Ik kan het nauwelijks zien maar ik meen toch echt een oplichtend symbool waar te nemen op het hoofd van de kolos.
Mijn verwondering over de betekenis van dit symbool maakt plaats voor een instinctieve reactie. Het wezen is inmiddels zo dichtbij gekomen dat hij mij met een krachtige stamp van zijn voet tracht te pletten. Een snelle rol weet mij op het nippertje buiten de gevarenzone te brengen.

KLIMMEN

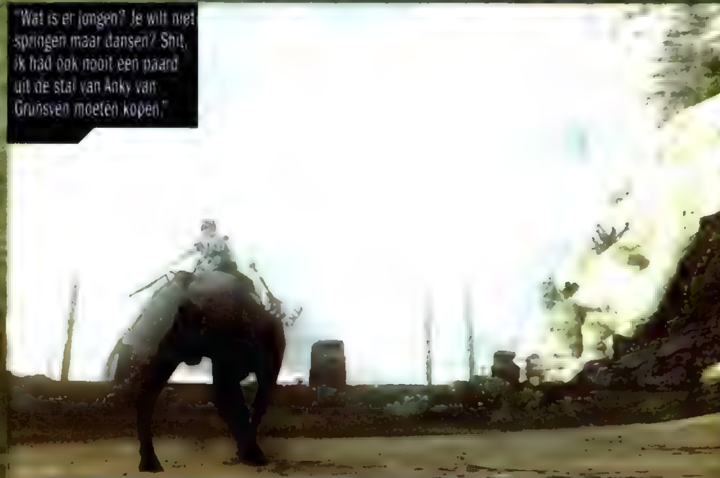
Terwijl de grote logge gedaante voor mij zijn gewicht verplaatst, ongetwijfeld in een poging zich om te draaien en mij nogmaals aan te vallen, verman ik mijzelf. En ondanks dat mijn gevoel mij aangeeft voor de colossus weg te rennen, kies ik voor een andere tactiek.
Ik ren op het been af waar hij vol op rust en grijp mij vast aan zijn ruwe vacht. Ik weet enkele meters naar boven te klimmen voordat hij wild begint te schudden en ik als een natte lap stof heen en weer vlieg.
Terwijl ik de kracht uit mijn handen voel wegstromen, kan ik niets anders doen dan mij wanhopig vastklampen. Zo snel het monster iets kalmeert, klim ik verder en weet ik op het nippertje een stenen uitsteeksel te bereiken dat als prima basis fungeert voor een rustmoment.
Maar voordat de kracht volledig in mijn handen is teruggekeerd, begint de kolos aan zijn tweede protest tegen mijn aanwezigheid en moet ik weer naar zijn vacht grijpen. Ditmaal weet ik na enkele uitdagende manoeuvres zijn rug te bereiken, waar ik mijn eerder afgevuurde pijlen tegenkom, en is de weg naar zijn hoofd vrij.

TENTAKELS

Eenmaal op het hoogst mogelijke punt aangekomen zie ik het lichtgevende symbool duidelijk voor mij. Ik verzamel al mijn kracht en stoot het zwaard diep in zijn lijf. Een inktzwarte straal bloed spuit uit het



"Hè bah, platjes"



"Wat is er jongen? Je wilt niet springen maar dansen? Shit, ik had ook nooit een paard uit de stal van Anky van Grunsven moeten kopen."

GENRE ACTION-ADVENTURE • AANTAL SPELERS 1 • VERWACHT OUT NOW

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 9

90 SCORE

IN GESPREK MET: KENJI KAIDO EN FUMITO UEDA

De mannen achter Shadow of the Colossus en ICO

Onlangs kregen we de gelegenheid om eens rustig rond de tafel te gaan zitten met twee van de mannen achter het legendarische ICO en het even bijzondere Shadow of the Colossus. Of het gesprek nog iets zinnigs opleverde, lees je hier.



PU: Zowel ICO als Shadow of the Colossus worden gekenmerkt door een unieke visuele stijl. Uiteraard zijn beide games verschillend, maar ik zie ook zeker overeenkomsten. Zijn er bepaalde films of artiesten die hiertoe als inspiratie hebben gediend?
K&F: De stijl van onze games komt voort uit de gecombineerde voorkeuren van alle medewerkers. De invloeden worden bepaald door alles dat we ooit hebben gezien, of het nu een schilderij, film of game is. We proberen echt iedere nieuwe titel iets anders te doen. Dat er overeenkomsten zijn, viel ons eigenlijk pas achteraf op.
PU: Is er een onderdeel van Shadow of the Colossus dat achteraf niet zo is uitgepakt als jullie hadden gepland?
K&F: (Op mysterieuze toon) Jawel, maar misschien dat we daar volgend jaar meer over vertellen...
PU: Zijn er bepaalde typerende grafische kenmerken van Shadow of the Colossus, die toe te schrijven zijn aan de technische beperkingen van de PS2? Ik denk bijvoorbeeld aan de ietwat matige framerate, die overigens in deze context eigenlijk best artistiek overkomt.
K&F: We zijn juist wel blij met de beperkingen van de hardware. Hierdoor worden we gedwongen onszelf een beetje te beperken als het op de designs aankomt. We hebben zoveel ideeën, dat als we ook nog eens de middelen zouden krijgen om ze allemaal in de praktijk te brengen, we nooit klaar zouden zijn met het ontwikkelen van een game. En het zorgt er soms ook voor dat je creatief moet omgaan met de voorhanden zijnde middelen, zoals in het geval van SotC.
PU: Hebben jullie interesse om Shadow of the Colossus te porten naar een van de komende next gen consoles? Gezien jullie relatie met Sony zou dat dus de PS3 worden.
K&F: Nee, absoluut niet. We zouden dan zoveel elementen willen toevoegen dat we eigenlijk net zo goed helemaal opnieuw zouden kunnen beginnen. Een simpele port is niks voor ons.
PU: Jullie vertelden dat jullie nooit een vervolg op ICO hebben gemaakt omdat er weinig viel te verbeteren aan die game. Zou een vervolg op Shadow of the Colossus wel interessant zijn? Of zien jullie ook geen mogelijkheden om dit concept te verbeteren?
K&F: Over eventuele vervolgen mogen we helaas niets zeggen. Daarvoor is het echt nog te vroeg. We hebben in ieder geval geprobeerd iets revolutionairs neer te zetten met Shadow of the Colossus. Als we een nieuwe game zouden maken moet die weer revolutionair zijn. Als dat mogelijk is met een vervolg zou het misschien wel zo ver kunnen komen. Wie weet...
PU: Als jullie een nieuwe game gaan maken, of dit nu een vervolg wordt op Shadow of the Colossus of iets compleet nieuws, is er dan een aspect van de next gen consoles dat voor jullie interessante mogelijkheden biedt?
K&F: We zijn zeker geïnteresseerd in de ontwikkelingen op online gebied. Daar willen we absoluut ooit iets mee doen. Maar het interessantste aan een nieuwe console zijn voor ons de hopelijk makkelijke productiemogelijkheden. Uiteraard is het leuk dat alles er beter uit gaat zien, maar met name verbeteringen op de manier waarop we een game ontwikkelen spreken ons aan. Op de PlayStation2 zijn we nog net iets te veel tijd kwijt aan onnodige processen.



lichaam, waardoor ik bijna een dodelijke val maak. De luide schreeuw en het heftige geschud die volgen hebben bijna hetzelfde effect. Toch weet ik door te zetten en zorgen een drietal krachtige steken ervoor dat het reusachtige wezen zijn laatste adem uitblaast. Met het geweld van een instortende berg valt de kolos neer op grond en word ik bruut weggeslingerd.
Nog voordat ik volledig besef wat er zojuist is gebeurd, zie ik meerdere zwarte tentakels uit zijn bewegingsloze lichaam schieten. Ik krijg niet eens de kans om te vluchten want voordat ik ter been ben, hebben enkele van deze tentakels mijn lichaam al doorboord en verlies ik mijn bewustzijn. Als ik mijn ogen open doe, ben ik verrast; ik ben weer terug in de tempel. Nog misselijk van de ervaring weet ik op te staan en hoor ik mijn nieuwgevonden god vertellen over de volgende Colossus...

BIJZONDER

Ik zou natuurlijk nog wel even verder kunnen gaan met mijn poging om een creatieve review te schrijven – deze game verdient namelijk niets minder – maar ik ben bang dat ik nu toch echt even zelf aan het woord moet om het een en ander duidelijk te maken.
Shadow of the Colossus is namelijk niet de perfecte game, zoals mijn verhaal misschien doet vermoeden. Wel is dit een van de meest bijzondere games die ik de laatste jaren heb gespeeld. Ik moet eerlijk bekennen dat ik voordat ik begon met spelen had verwacht dat ik deze titel met een nog hoger cijfer



Als hobby mocht ie graag vliegtuigen spotten.

SONY • COLUMBIA TRISTAR



SHADOW OF THE COLOSSUS

PLAYSTATION 2

"Geef poot. Braaaaaaf..."

zou belonen. Ik verwachtte een topper die een legendarische score zou behalen.
Toch, ondanks dat ik evengoed vind dat SotC met niets minder dan een Gold Award dient te worden beloond, zijn er toch enkele punten van kritiek die er voor verantwoordelijk zijn dat deze game niet in de buurt van die onbereikbare perfecte score komt.

MINPUNTEN

Deze minpunten zijn overigens puur en alleen technisch van aard. De opzet van SotC is namelijk zo groots, dat er met name één element van de graphics niet altijd even goed uit de verf komt: de framerate. Deze is op sommige momenten zo laag dat bepaalde bewegingen haperend overkomen.
Dit wordt gek genoeg wel enigszins gecamoufleerd door de unieke stijl want het lijkt soms bijna een artistieke keuze, zoals het chaotische en wild wapperende haar van jouw paard.
En als we 't over paarden hebben, stuiten we meteen op een ander probleem van deze game: de besturing. De besturing is wat stroef te noemen en dat is met name hinderlijk als je op de rug van je trouwe metgezel zit.
Tot slot moet ik melden dat tijdens iedere aanvaring met een Colossus er wel een heel klein momentje geweest is dat de camera en ik letterlijk en figuurlijk niet op één lijn zaten.

NIETIG

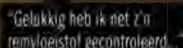
Maar geloof me, deze minpunten vallen in het niet als je bedenkt wat voor een ervaring je er voor terugkrijgt.
Een belangrijk onderdeel van de ervaring is de schaal van de wereld en de grafische foefjes die daar in worden gebruikt. De framerate is dan misschien niet je van het, de afstand die je in de verte kunt kijken is dat wel. Als jij een bepaalde richting op moet om de volgende kolossus te bereiken, ben je soms echt een tijdje aan het rijden door schitterende landschappen waar je een weidse blik op hebt.
Het 'out of focus' effect waarmee objecten in de verte onscherp worden weergegeven wordt ook goed toegepast, maar de echte grafische hoogtepunten zijn de verschillende reuzen die je moet zien te

Check ook onze 'Vreemde Games' special die we naar aanleiding van deze coverview hebben gemaakt. Daarin ook ruime aandacht voor de vorige game van de Colossus-makers: ICO!

overwinnen. Deze kolossen zijn schitterend ontworpen en allemaal uniek, net zoals de manier waarop je ze moet beklimmen. Het gevoel dat ik kreeg als ik me aan de vacht van een zwaar protesterende kolos vastklampte - of dit nu in de lucht, op de grond of in het water was - was echt ongeëvenaard. Het doel van de ontwikkelaar was je echt het idee te geven als nietig mens een reusachtig wezen te overwinnen en daar zijn ze met vlag en wimpel in geslaagd. Ik heb menigmaal met open mond zitten kijken naar hetgeen zich op mijn beeldscherm voltrok, en een ruziętje hier en daar met de camera of besturing kon daar in dit geval niets aan veranderen.

X-FACTOR

Ik hoop dat ik een beetje duidelijk heb gemaakt hoe bijzonder deze game is. Die felbegeerde X-factor is zonder enige twijfel aanwezig. SotC is een magische ervaring, zoals je die maar zelden tegenkomt.
De game laat af en toe wel een paar steken vallen, maar dat doen wel meer goede games, en daar staat dan meestal niet zoveel tegenover als in het geval van SotC.
Als ik mijn ervaring met deze titel in een gevoel moet omschrijven, dan is het een oprechte warmte van binnen die ik iedere keer kreeg als ik na een tijdje zwoegen eindelijk een manier had gevonden om zo'n reus te beklimmen, en de schitterende muziek weer van zich liet horen.







POWERSPY

■ Het is de meeste lezers wel bekend dat sommigen van ons naast de PU nog wat schnabbels hebben bij andere bladen. Ondanks het feit dat we goed voorzien zijn in die schnabbels, zijn we toch een beetje jaloers op de gast die de gamesexie, eeeh gamesectie mag doen bij Passie. Je weet wel dat blad waar pronte dames hun gewassen geschoren mossel aan de wereld tonen.

■ We zijn dan weer wel benieuwd hoeveel lezers de Passie kopen voor de games...

■ Je kunt zeggen wat je wilt van de huidige filmgames, maar King Kong, The Warriors, Harry Potter en de Vuurbeker en in mindere mate de nieuwe James Bond laten wel zien dat filmgames best tof kunnen zijn.

■ Over King Kong gesproken; heb je ook niet het gevoel dat als je met die cocktailprikkers tegenover zo'n T-Rex staat dat Ubisoft ergens een bazooka heeft verborgen, maar dat niemand die kan vinden...

■ Wat zou het nu leuk zijn als er opeens een Hot Coffee mod van Harry Potter opduikt. Harry die Hermelien snoeihard van achter...

■ Microsoft laat er geen gras over groeien. Chief Peter Moore denkt voor het eind van 2006, tien miljoen Xbox 360'jes verkocht te hebben.

■ Even voor het juiste perspectief: gedurende de hele levensloop van de Xbox zijn er dik 25 miljoen verkocht. De verkoop moet dus twee keer zo hard gaan.

■ Wij hopen alleen dat de games op de Xbox 360 twee keer zo goed zijn.

■ Op dag één kwam op CNN het bericht dat de PS3 onder de 400 dollar zou launchen (zeg maar 399 euro), en op dag twee werd het complete verhaal weer ontkend door diezelfde zender. Verkeerde bronnen heet dat.

■ Toch vinden we dit vreemd. Insiders roepen al maanden dat de PS3 duurder wordt dan de Xbox 360, iets wat een kleine overwinning zou zijn voor Microsoft. Was het bovenstaande verhaal waar dan zou dat heel erg knap zijn van Sony en een kleine klap in het gezicht van ome Bill.

■ De ontkenning geeft weer veel voer voor speculatie. Toch duurder? Of juist goedkoper? Echter, als dat laatste waar zou zijn, waarom roept Sony dat dan niet. Is toch een prima aanval in een maand dat de Xbox 360 launcht!

■ Drie gasten die lange tijd bij EA hebben gewerkt gaan een eigen studio beginnen, genaamd Trilogy Studios. De oprichters zijn Rick Giolito, verantwoordelijk voor Medal of Honor, Mark Skaggs, creator van de Command & Conquer reeks en The Battle for Middle Earth en Michael Pole Skaggs die faam verwierf met Knockout Kings.

■ Eeeh, wat voor games krijg je dan straks van Trilogy Studios? Een strategische WO II shooter waarin je Duitsers knockout kunt slaan? Een fighter met SS'ers in de ring? Een episch strategiespel met een ras met bokshandschoentjes aan?

2006: HET JAAR VAN THQ?

THQ's line-up voor 2006 is zonder meer divers en op sommige punten zelfs veelbelovend te noemen. De nummer twee publisher na EA in Amerika, wil meer zijn dan alleen de uitgever van WWE: Smackdown. Overigens kunnen we hier wel lacherig doen over die mannen in hun latex stoeipakjes; de serie heeft al bijna twintig miljoen exemplaren verkocht. Dat je het effe weet...


Titan Quest

BEKENDE FILMLICENTIES

THQ komt om te beginnen met games rond bekende films. **Jaws** moet volgend jaar verschijnen voor PS2 en Xbox. Kunnen we lekker irritante duikers en badgasten oppeuzelen. Voorts komt men met een game gebaseerd op de **Aeon Flux** film (Xbox, PC, PS2).
En aangezien er van Bloodrayne ook een film wordt gemaakt, noemen we ook nog even **Bloodrayne 2** (PC, PS2, Xbox). Die game hebben we al lang en breed besproken, maar hij komt begin 2006 eindelijk in Europa uit. Voor midprice, dat dan weer wel.


Jaws

XBOX 360

Op de Xbox 360 komt THQ sowieso met drie titels. Om te beginnen is daar de WOII shooter met een knipoog: **The Outfit**. Een shooter waarin werkelijk alles kapot kan en die nog het meest aan Mercenaries doet denken.
MotoGP 2006: de beste motorracegame ooit, met next gen graphics en Xbox Live? Oef.
En vlak voor de zomer moet **Saint's Row** uitkomen. Aan deze GTA kloon moet, na onze ervaring op X05, nog flink gesleuteld worden, maar wie weet.
Er wordt in de wandelgangen ook gefluisterd over een Xbox 360 versie van Full Spectrum Warrior maar eerst komt er nog eentje onder de subtitel Ten Hammers uit voor PC, PS2 en Xbox.


The Outfit

PC

THQ lijkt zich meer dan ooit te gaan richten op de PC.
Na de zomer moet dan eindelijk **S.T.A.L.K.E.R.** het licht zien. Het zou eens tijd worden want het wordt bijna een Duke Nukem gevalletje.
Supreme Commander is van dezelfde makers als Total Annihilation en dat is genoeg om Jan een rondedansje te laten maken. Een grootschalige science-fiction RTS met veel, heel veel units in je scherm.
Een RTS met (bijna) shooter-achtige graphics is **Company of Heroes** die zich afspeelt in de WO II.
Nu al een waardige Diablo 2 opvolger genoemd, is **Titan Quest**. Een 3D RPG annex hack & slasher vol mystiek en mythische wezens.

HANDHELDS & NIEUWTJE

Op de handhelds wil THQ uitpakken met **Worms** op PSP en DS dat met WiFi multiplayer mogelijkheden een ideale elkaar-aftroeven-game wordt voor in de trein en in het vliegtuig.
Ook moet **Black & White** dan eindelijk naar de DS en de PSP komen, net als **Age of Empires** voor de DS.
We eindigen met een nieuwtje dat we net voor de deadline te horen kregen: er komt een nieuw deel in de Broken Sword serie uit op PC onder de werknaam **Angel of Death**. De makers gaan hierbij terug naar de roots van de franchise. En dat mag ook wel, want deeltje drie was toch wel een tegenvallertje.

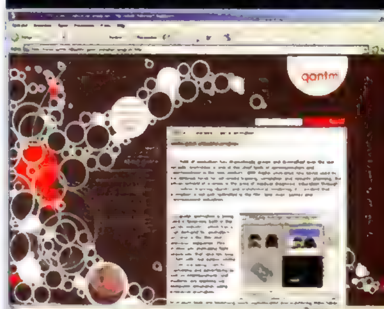

Angel of Death

TOP10

10 DINGEN DIE JE MET KERST NIET WILT HOREN

1: "Wat?! Wilde je de Xbox 360? Ooooh, eeeh... maar deze Xbox is toch ook leuk?"
2: "Hier jongen, Crazy Frog Racer. Je speelt toch zo graag racegames? En die kikker is zooo leuk."
3: "Nee, je krijgt geen Mario Kart en een DS. Je wordt te oud voor Nintendo."
4: "Kijk, ik heb een paar leuke games voor je mobieltje gekocht. Dan heb je helemaal geen PSP of DS nodig."
5: "Is FIFA 2004 een oude game? Oooh, ik dacht al, wat is dat spel goedkoop."
6: "Dat gamen maakt je alleen maar dom en agressief. We hebben ditmaal een leuk boek voor je gekocht. Daar steek je nog eens wat van op."
7: "Wat? Past een PlayStation 2-game niet in een Xbox? Oh, wat raar."
8: "Kijk, Halo 2. Gaan we straks lekker met het hele gezin gezellig de multiplayer verkennen."
9: "We hebben iets gekocht wat jij en je zusje allebei leuk vinden: De Sims 2. En wel gezellig samen spelen hoor."
10: "Mooi hè, die nieuwe Xbox 360. We hebben wel alvast de parental lock aangezet zodat je alleen Harry Potter kunt spelen."

NIEUWE GAMESOPLEIDING IN NEDERLAND



Halverwege 2006 zal het Qantm College in Nederland een nieuwe opleiding tot gamedeveloper opstarten. De opleiding krijgt de naam 'Diploma of Interactive Entertainment' mee en kent een praktijkgerichte insteek met specialisaties in programmeren en animaties. Dit is suffe mensentaal voor: je leert gewoon hoe je games moet maken. De opleiding is in Amsterdam en voor meer informatie kun je terecht op: www.qantm.nl

OKE DAN

"I had a hard time trying to keep the secret. I almost went mad."."

Solid Snake bedenker Hideo Kojima wist als een van de eerste hoe de nieuwe Revolution-controller eruit ging zien.

HET BEWIJS: EXCLUSIEVE GAMES SCOREN BETER


Winnaar Halo 2, een exclusieve Xbox game.


GTA SA, lange tijd exclusief op PS2.

Jullie hebben natuurlijk de uitslag van de TMF Game Awards al lang doorgenomen en verwerkt. Maar als jullie voorbij het fanboy-stadium zijn gekomen, is het jullie dan ook opgevallen wat voor soort games goed scoorden? En nee, we hebben het niet over dat gezeik in sommige kranten dat alleen 'gewelddadige games' de prijzen pakten. Op dat soort ouwe lullen praat reageren we niet eens meer.
Nee, we hebben het over het aantal exclusieve games dat in de nominaties terug te vinden was in de categoriën PC, PS2, Xbox en GameCube. Tel even met ons mee: Van de zestien genomineerden waren er negen honderd procent exclusief en drie (Res Evil 4, Pro Evo 4 en GTA: SA) geruime tijd exclusief.
Wij hopen dat uitgevers dit nu eens in hun oren knopen. Games die speciaal voor een platform worden gemaakt, zijn vaak beduidend beter van kwaliteit en gamers zien dat.

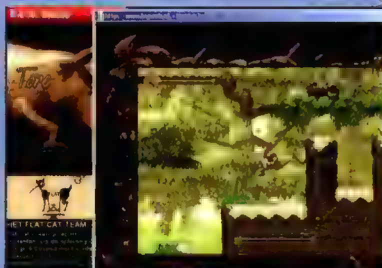
NEDERLAND SCOORT MATIG OP WORLD CYBER GAMES

We hopen niet dat het aan Gameplay 2005 heeft gelegen (veel spelers waren daar aanwezig en hebben zich scheel gegamed) maar het Nederlandse team scoorde dit jaar niet best op de World Cyber Games in Singapore.
Waar Oranje vorig jaar overall de beste gamesnatie ter wereld was, wist dit keer alleen WarCraft-gigant Grubby een bronzen plak te veroveren. De FIFA 06, Halo 2 en Dead or Alive Ultimate-spelers werden allemaal in de voorronden uitgeschakeld. Beste land was ditmaal de VS met twee gouden en een zilveren plak.
Voor iedereen die nu begint te blaten dat die gasten er gewoon niks van kunnen: op Gameplay 2005 wist bijna niemand ook maar een potje van de WCG-deelnemers te winnen en op het podium versloeg de FIFA 06 winnaar Schenkhuizen alles en iedereen met groot gemak.
Pro gaming is gewoon steeds groter (lees: lucratiever) aan het worden en dus doen er steeds meer en betere spelers mee. We moeten dus gewoon meer trainen.



BIG KOMT MET GRATIS GAME

BIG levert een gratis game, en dat is mooi want dan hoeven we die game in ieder geval niet meer te kopiëren... Sorry, dat is een flauw geintje.
Wie de PU de laatste maanden heeft gelezen, weet dat wij ietwat kritisch staan tegenover de actie BIG (Ban Illegale Games). Niet dat we voor kopiëren zijn, integendeel, hoe je het ook wendt of keert, de industrie leidt fikse schade door de vele illegale software. Steeds meer developers gaan failliet omdat men niet genoeg games verkoopt en dus te weinig geld van de uitgevers krijgt. En zonder developers... precies.
Nee, onze kritiek op BIG betrof de toon die ze in hun campagne gebruikten. Dat opgeheven vingertje. Dat 'foei, kopiëren mag niet'. Wij denken dat dit soort taal niet werkt vandaag de dag. Sterker nog, dat dit juist contraproductief werkt. Dat het jongeren juist uit baldadigheid tot kopiëren aanzet. En we hebben het idee dat dit niet de bedoeling achter BIG was. Daarom zijn we blij dat BIG momenteel ook een positief signaal uitzendt. De stichting heeft namelijk een aantal studenten gamedevelopment in staat gesteld een game te ontwikkelen die iedereen gratis online kan spelen.
Oké, Tore is geen Halo of GTA, maar het gaat ons om het idee. Wij zien graag dat Nederland een land wordt vol gamedevelopers en elke steun om studenten werkervaring te laten opdoen, vinden wij meer dan welkom!
Wat is Tore? Tore is een old school platformgame waarin je als jager (Turok-style) allerlei exotische beesten moet zien te vangen. Het dierenvolk heeft zich verspreid over achttien levels in drie verschillende settings. Hoe verder je komt des te lastiger de beesten zich laten vangen.
We hebben de game kort gespeeld en het moet gezegd, als je even het next gen gevoel verlaat, dan kun je best veel lol met dit spelletje hebben. Het is duidelijk dat de makers ervan gamers in hart en nieren zijn en het beste uit allerlei retro-klassiekers in het spel hebben verwerkt. En ach, het is gratis, dus... Je kunt Tore spelen op www.bigweb.nl.



MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

- Twee gasten hebben met een kloek optreden voorkomen dat een vrouw stikte nadat zij vanwege een defect in een Xbox bewusteloos was geraakt. De Xbox, die op standby stond, braakte dikke zwarte rook uit waardoor de dame onderuit was gegaan. De reddingsactie was nog behoorlijk lastig aangezien het zicht in het huis door de rook volledig verdwenen was.
- Bij een overval in de VS op een gameshop maakten de overvallers twee Xbox 360's buit. Het geld uit de kassa interesseerde de heren niet. Kijk, dat zijn nog eens dieven met smaak.

POWERSPY

- De Xbox 360 zal niet wereldwijd in dezelfde paar weken gelaunched worden. De Australiërs zullen pas in maart aan de nieuwe console mogen zitten. Moet je ook maar niet zo ver weg wonen. [Ver weg waarvan? - Ed]
- Rockstar heeft een nieuwe gamestudio geopend in Londen. Wat voor games ze daar gaan maken heeft men nog niet bekend gemaakt. Wij gokken op iets met geweld.
- Weleens gehoord van Speedtree? Inderdaad, het heeft wat te maken met bomen die heel snel bewegen. Deze nieuwe techniek zorgt ervoor dat het groen in games realistisch tot leven komt. Dat zullen de sandalendragende en pijprokende abbo's onder ons leuk vinden.
- Gamekings heeft inmiddels RTL-4 tuinman Rob gevraagd om de crew voor volgend jaar te versterken.
- Da's niet slim van Microsoft. Steek je bakken met geld in het populair maken van je console in Japan, halen de typisch Japanse games de launchdata niet.
- Wij roepen nogmaals: fok die Japanners en focus je nog meer op je trouwe fanbase: de Amerikanen en Europeanen. Japanners pruimen nu eenmaal niks wat uit de VS komt. Op baseball na dan.
- Fatal1ty wil zijn titel als meest verdienende gamer ter wereld weer terug. Die titel verloor hij namelijk aan de Nederlander Sander Kaasjager wiens teller op 118.000 dollar en stijgende staat. Fatal1ty gaat nu voor de 200.000.
- Ach, Ruud van Nistelrooy verdient dat met een weekje ballen bij Manchester United, maar dat terzijde.
- Fatal1ty is al begonnen met zijn challenge want hij versloeg onlangs in New York Kaasjager met Painkiller.
- Fatal1ty won met die match 150.000 dollar. Kaasjager moet echter ook niet zeiken want hij mocht zich weer in de economy-class van het vliegtuig vouwen met 100.000 dollar in zijn broek. Dat maakt zo'n reisje toch wat minder erg.
- Er komt een soort wachtwoordtechniek (Play Control System) voor de Xbox 360, PS3 en Revolution waarmee ouders kunnen voorkomen dat kids games spelen die niet voor hen geschikt zijn.
- Wij pleiten nu voor een wachtwoord waarmee je kunt voorkomen dat ouders met hun vieze fikken aan jouw gloedjenieuwe console kunnen komen.
- Nokia heeft officieel toegegeven dat de N-Gage geflopt is. Sinds 2003 zijn er twee miljoen exemplaren verkocht (De N-Gage en de N-Gage QD bij elkaar), terwijl men op een dikke zes miljoen had gerekend.
- Street Fighter komt ook naar de PSP. De game zal gebaseerd zijn op SF Alpha 3, maar komt wel met een aantal extra's zoals een paar andere personages. Toe maar, daar zal Capcom moe van geworden zijn.

POWERSPY

■ Apart verhaal van Rare. De developer heeft erkend dat ze een geweldige gok hebben genomen door Perfect Dark Zero alvast te persen terwijl er nog vijf dagen van bugfixing gepland stonden. Men wilde echter op tijd zijn voor de launch.

■ Nu maar hopen dat onze Jan geen rare shit in de game heeft gespot, want dan krijgt het geplaagde Rare helemaal de deksel op haar neus.

■ Zou Nintendo misschien een vloek hebben uitgesproken toen ze de toko van de hand deed? Dat Miyamoto zo'n Conker-poppetje van klei op zijn desk heeft staan waar hij af en toe een dikke hete breinaald in steekt...

■ Ook vallend in de categorie 'slim': Eidos die de naam van de game Roll Call (wat een kutnaam trouwens) verandert in Zero Tolerance, waarna blijkt dat die naam al door een ander bedrijf is vastgelegd. En nu? Tja, opnieuw iets bedenken denken wij. Dat wordt dan de game formerly known as Zero Tolerance, the game formerly known as Roll Call.

■ De totale wereldwijde verkoop van de PSP heeft de grens van tien miljoen eenheden bereikt, en dat al binnen tien maanden. Dit betekent de snelste penetratie in de geschiedenis van Sony-platformen.

■ Hebben we hier op de redactie ook vaak last van, razendsnelle penetratie...

■ Ubisoft zal de nieuwste game van Free Radical Design, de ontwikkelaar van de Timesplitters reeks, uitbrengen. Kijk, dat is nu tof, Ubisoft die games uitbrengt van developers die eerst voor EA werkten. Allez les Bleus! Gewoon die gasten met gelijke munt terugbetalen.

■ Take Two heeft developer Firaxis overgenomen. Dit bedrijf is vooral bekend van de Civilization en Pirates-reeks. We zijn benieuwd of de vaak wat 'brave' games van Firaxis nu door de uitgever van ondermeer de Rockstar-titels, wat up gespiced worden. Want die gasten in die maillots in Pirates...

■ Lange tijd deed het gerucht de ronde dat er een Halo-karakter in Dead or Alive 4 zou zitten. Dit blijkt waar te zijn. Het blijkt te gaan om een vrouwelijke Spartan-warrior. En nee, da's niet iemand uit het het dameselfal van Sparta.

■ Een ander gerucht dat hardhandig de kop is ingedrukt, is het verhaal dat er een Zelda-film zou komen. Nintendo heeft het gerucht afgedaan als 'utter fucking bullshit' maar dan in een wat ander taalgebruik.

■ Jammer want J.J. had al een goede titel voor de film bedacht: 'Men in Tights'. [Die titel bestaat al, J.J. Was een Robin Hood film/persiflage van Mel Brooks - Ed]

■ Hè, hè. In Amerika heeft een onderzoeksbureau geconstateerd dat Amerikaanse gamers compleet klaar zijn met al die sequels. Blijken die Yanks toch nog over wat hersencellen te beschikken.

EA DOET LUDIEK!

De overheid heeft onlangs beslist dat automobilisten die zware snelheidsovertredingen begaan, een nóg hogere boete kunnen verwachten.
Dit nieuws inspireerde Electronic Arts tot een spontane actie: wie op de releasedag van Need for Speed Most Wanted met een te hoge snelheid op de bon geslingerd werd, kon de game gratis in de bus ontvangen. Hardrijders hoefden slechts de kopie van de boete naar EA toe te sturen.

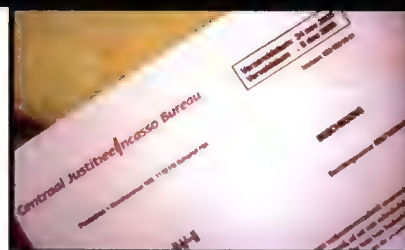
We moeten zeggen: een ludieke actie. En we hebben er meteen nog maar een paar verzonnen.

■ Gratis FIFA 07 game als je de middenstip van Ajax, PSV, AZ of Feijenoord onderschijt en daar een foto van opstuurt.

■ Gratis Harry Potter game wanneer je van het dak afspringt met een bezem tussen je benen en je familie neemt alles op met een videocamera.

■ Gratis The Godfather voor diegene die iemand met een blok beton aan z'n benen in het IJsselmeer weet te dumpen.

■ Gratis James Bond game voor die gamer die zich samen met Koningin Beatrix laat fotograferen met een fles Martini al waterfietsend door de Amsterdamse grachten.



COMMENTAAR LAAT NINTENDO MAAR SCHUIVEN...

De laatste maanden is er volop gepraat over de nieuwe 'revolutionaire' controller van Nintendo. De gadget is door velen geprezen om zijn vernieuwende karakter, maar anderen (en ook daar waren er veel van) verklaarden het Japanse bedrijf voor volstrekt geschift omdat ze op deze manier opnieuw een console gingen maken die nauwelijks door third party's ondersteund zou worden. En het is toch de bedoeling dat je geld verdient... Eigenlijk onderschreef ik ook een beetje die laatste stelling. Fraai ding, dat zeker, maar hiermee gooide Nintendo mogelijk de deur naar de traditionele massamarkt dicht. Heel veel gamers zullen niet 1,2,3 overstappen naar zoiets nieuws. En de EA's en Activisions van deze wereld zullen niet snel exclusieve games maken voor de Revolution (iets wat wel moet voor zo'n aparte controller) als de fanbase niet huge is. Even ter verduidelijking, ze maken nu zelfs nauwelijks iets exclusiefs voor de Xbox terwijl die een grotere fanbase heeft dan de Cube.
Maar een artikel in het Amerikaanse gamesblad EGM deed me het licht zien. De redacteur schreef: 'fok die FIFA's en Tony Hawk's. Koop je daar nu een Cube voor? Nee toch!'
En hij heeft gelijk. Een Cube koop je voor de Metroids en Zelda's. Laat Nintendo dus gewoon lekker hun ding doen en met 'andere hardware' komen. Dat is juist hun enige kans op overleving. Sony en Microsoft bezetten de mainstream markt en die strijd wint Nintendo in mijn optiek nooit meer.



Nintendo moet juist de vernieuwing opzoeken en nieuwe markten openen. Met de DS bewezen ze dat ze dit kunnen. Alleen dan is er bestaansrecht voor het bedrijf. In de strijd om de typische massagamer hebben ze afgedaan.

J.J.

SCREENTEST





WARHAMMER: MARK OF CHAOS (PC)

Bij het zien van de screenshots van Mark of Chaos moest er bij Warhammer fan Jan een slabbetje aan te pas komen. "Waanzinnig mooi", lispelde hij.
Mark of Chaos wordt ontwikkeld door Black Hole Games, bekend van Armies of Exigo, en zal in 2006 worden uitgeven door Namco.

EPIEK: Grootschalige gevechten worden afgewisseld met kleinere maar het zijn juist de enorme veldslagen met ontelbare units die de game filmische proporties geven en zeer tot de verbeelding spreken.

BLOEDERIG: Ook is er de mogelijkheid om in te zoomen en dan valt meteen het bloederige karakter op van de game. De monsters kunnen totaal aan mootjes gehakt worden maar ook het menselijke bloed vloeit rijkelijk.

FANTASY: Mark of Chaos is een pure Warhammer game, gebaseerd op het universum uit het bordspel; de Middeleeuwse variant dus. Er zijn vier speelbare rassen: The Empire, High Elves, Chaos en Skaven.
De rechter screen laat een gevecht tussen The Empire en de beesten van Chaos zien.

NUMEROLOGIE

1 Het aantal medailles dat Nederland wist te behalen op de World Cyber Games.

4 Het aantal faceplates dat je bij de launch kunt kopen voor de Xbox 360.

45 Het percentage van het aantal Mario Kart DS-kopers dat ook daadwerkelijk online met de game speelt.

400 Het bedrag in euro's dat de PS3 volgens de meeste kenners gaat kosten.

11.000 Het bedrag in euro's dat op de stroomrekening stond van Gameplay 2005.

CHICKS WITH GUNS

Misschien heb je ze al op het Powerweb gezien: onze eigen chicks with guns: de Power Unlimited / Samsung ME-Ladies. Deze meiden vormen samen de beste vrouwelijke Counter-Strike clan van Nederland en het plan is om binnen een jaar zo goed te worden dat ze ook de beste mannenclans van Nederland kunnen inpakken. En chicks met zoveel lef, daar houden we wel van. Wat we allemaal precies met de dames gaan doen (nee, dat niet...) kun je volgen op het Powerweb. Check it out, want het wordt lachen dit jaar!



POWERSPY

- Ubisoft zegt bezig te zijn met een FPS voor de Revolution. Een game die geheel toegespitst is op de nieuwe controller.
- Misschien een spin-off van Ghost Recon waarin je heeeel langzaam en voorzichtig met je 'afstandsbediening' moet bewegen.
- De Dead or Alive film zal komende herfst af zijn. Wat die movie ons moet gaan brengen is volkomen onduidelijk. Vijftien gevechten tussen steeds verschillende personages? Zal wel weer een Doom-ding worden.
- Nu Nintendogs het zo ontzettend goed doet, kon je er op wachten... Atari komt met een Tamagotchi-versie voor de DS.
- We denken echter dat we ons in al onze coolheid niet nog een keer kunnen verlagen tot het strelen, kussen, knuffelen van en het praten tegen onze handheld.
- Omdat we toch de PU moeten vullen, dan ook maar hier het berichtje geplaatst dat we de PS5 omstreeks 2020 kunnen verwachten. We weten niet waarom dit verhaal door een aantal Engelse sites de wereld werd in geslingerd, maar het is maar dat je het weet.
- Dan voegen wij alvast de scoop eraan toe dat bij de launch van deze console FIFA 20 verkrijgbaar zal zijn.

POWERSPY

■ De Duitse regering is helemaal gek geworden. Nu de conservatieven er in zitten willen ze een totaal verbot op gewelddadige games. Nu, dan wensen wij de Duitse gamers veel plezier met de drie games die er nog per jaar voor hen zullen uitkomen.
■ Moeten we nu dan ook de slechte grap maken dat Nintendo dan wel eens heel groot kan gaan worden bij onze Oosterburen...
■ Een Nederlander heeft onlangs het internationale PacMan toernooi in Londen gewonnen. Prijs: een originele PacMan arcadekast.
■ Hoe die gast die kast weer thuis heeft gekregen met het vliegtuig is ons onbekend. Die stop je niet effe in je rugzakje.
■ De ouders van een 13-jarig Chinees jongetje hebben een klacht ingediend tegen de makers van World of WarCraft (Blizzard). Het jongetje sprong zich te pletter van een flat omdat hij een scène uit WoW wilde naspelen.
■ Heel erg zielig allemaal, maar we hebben het even bij Steven nagevraagd en volgens hem komt er helemaal geen flat voor in WoW. Misschien had dat menneke wel gewoon enorme schijt-ouders.
■ De allerengste scène op Gameplay: een moeder die helemaal over de pis ging toen haar kid geen goodie kreeg. Heb je ooit wel eens tegenover een vuilbekkende/schuimbekkende vijftigjarige dame uit Schubbekutterveen gestaan? Nee? Dan ben je een gelukkig mens. Dat wensen wij niemand toe.
■ Overigens goed voorbeeld voor haar kind, iemand stijf vloeken om een goodie. Misschien moet de regering zich daar eens druk om maken: ouders die niet sporen. Die kids zijn vaak het probleem niet...
■ De heer Dijselbloem van de PvdA krijgt deze maand de Gouden Eikel trofee voor zijn kamervragen naar aanleiding van de game Bully. Van hem mag het spel niet, omdat pesten foei is.
■ Eeeh, meneer Dijselbloem. Soms vroeger gepest op school...
■ Overigens moeten we dit soort zaken wel serieus nemen, want de geruchten gaan dat Rockstar, enigszins bevreesd over alle ophef, Bully helemaal niet laat uitkomen. Dat mogen we toch niet hopen...
■ Rockstar is naar alle waarschijnlijkheid bezig met een nieuwe Midnight Club voor de Xbox 360. We zijn benieuwd hoeveel polygonen je in een velg kan stoppen.
■ De eerste lading Xbox 360's is uitverkocht. In de VS werd zelfs melding gemaakt van knokpartijtjes toen de winkels open gingen. En op eBay deed een Xbox 360 in de eerste dagen na de launch makkelijk 3000 dollar.
■ Overigens is dit niet echt een kunst. Bij de launch van elke console gaat het de eerste dagen echt snoeihard. Those are the days that the freaks come out!

XBOX 360 THE



We hebben in de afgelopen nummers al het een en ander over de Xbox 360 gezegd. Deze teksten waren echter vooral gebaseerd op korte perstrips en vluchtige speelsessies. Inmiddels hebben we allemaal de tijd gehad om thuis, in alle rust, met kant en klare games op de nieuwe console van Microsoft te spelen, en dat maakt de tijd rijp voor een genuanceerd oordeel.

"NOG MAAR EEN TIPJE VAN DE SLUIER"



Ik vind het uiterlijk van de console mooi, slank en apart... al is die voedingskabel met dat blok wel absurd groot. Bovendien wordt die erg snel warm.
De controller is prima, in ieder geval beter dan de vorige. De schouderknoppen zijn een pré. Jammer alleen dat de draadloze controller niet van ver af z'n werk blijft doen. De draadloze GameCube controller blijft wat dat betreft king!
Wat betreft de kracht van de console denk ik dat we nog maar een tipje van de sluier hebben gezien, daar ben ik na de ingame beelden van Gears of War en Splinter Cell 4 heilig van overtuigd. Het zal aan de ontwikkelaars gaan liggen of ze al die kracht weten te benutten.
De Xbox 360 biedt genoeg extra's maar ik zie mezelf niet zo snel mijn mp3-speler of digitale fototoestel aan de console hangen. Maar bij veel gezinnen komt dit apparaat in de huiskamer te staan en dan maakt het sense.
Xbox Live is zwaar indrukwekkend en ik denk dat we nog lang niet doorhebben wat dit allemaal betekent voor de toekomst. Denk aan digitale TV, internet en nog veel meer.
De launch line-up is beter dan bij vorige nieuwe spelcomputers. Alleen mis ik die killergame die iedereen wil hebben. Een equivalent van Halo voor de Xbox (1) is er nu niet bij...

"ÉCHT DE HELE DAG OP DE BANK LIGGEN"



Ik ben, tegen mijn verwachtingen in, erg blij met de Xbox 360. Niet met de hardware, het is stiekem toch weer een joekel van een ding, maar wel met de software.
En dan bedoel ik weer niet de games maar het besturingssysteem. Heel tof hoe je aan je profiel onder andere voorkeuren voor spelbesturing kunt koppelen en hoe het systeem je 'achievements' trackt.
Xbox Live Arcade vind ik ook stoer, alleen al met het meegeleverde Hexic HD heb ik me flink vermaakt (zulke puzzelgames zijn echt mijn ding).
Als je erover nadenkt is het eigenlijk ook niet gek (maar wel heel prettig!) dat juist Microsoft de gameconsole laat evolueren door de onderliggende systeemlaag nauwer op de games aan te laten sluiten.
Ook fijn is dat het standaardiseren van de draadloze controller weer een stapje verder wordt doorgedrukt, en dat je jouw console nu via de controller kunt uitzetten.
Nu kun je écht de hele dag op de bank blijven liggen!

"WACHTEN OP DE TWEEDE GENERATIE GAMES"



Ik ben er nog niet uit. Wat betreft de games is er niet één die mij over weet te halen om een Xbox 360 aan te schaffen. De echte next gen games heb ik nog niet gezien.
Ja, het oogt allemaal een stuk vetter maar nog niks deed mijn mond echt wagenwijd openvallen. Het is dus wachten op de tweede generatie games.
De mogelijkheden van de Xbox 360 op multimediagebied zijn ook zwakjes en dat is te wijten aan het feit dat indien je echt wilt genieten van multimedia, je de boel aangesloten moet hebben op een PC met Windows Media Player. Het is natuurlijk leuk dat je apparaten zoals je



VERDICT

iPod of je PSP op de console kunt aansluiten, maar als je dan alleen muziek kunt streamen en niet over kunt zetten, vind ik het toch een beetje een wassen neus.

"LAUNCH LINE-UP VALT TEGEN"

Ik weet het nog niet helemaal. Over het uiterlijk ben ik zeer te spreken én, nog belangrijker, de controller ligt goed in de hand.
Online gaat de Xbox 360 zeker scoren met talloze sterke mogelijkheden en ook de manier waarop je met tabbladen door menu's schakelt, is geweldig.
Mijn probleem ligt echter bij de launch line-up. Die vind ik toch echt tegenvallen. Er zitten enkele goede titels tussen maar over het algemeen ben ik niet weggeblazen. Een game als Project Gotham Racing 3 laat zien waar de Xbox 360 toe in staat is maar de overige titels vallen een beetje in het niet vergeleken bij dit technische hoogstandje.
Aan de potentie van de Xbox 360 twijfel ik echter niet. De goede games gaan wel komen, maar ze hadden er van mij al mogen zijn...
Tot slot: de goedkopere versie van de Xbox 360 zonder harde schijf en zonder draadloze controllers is ronduit belachelijk!

"HET GAAT WEL GOED KOMEN"

In vind dat Microsoft een betere start heeft gemaakt dan de vorige keer. Het uiterlijk klopt ditmaal, de controller ligt prima in ieders handje en de console ademt games.
Je kunt de boel middels de tabbladen echt optimaal naar eigen smaak inrichten en opsmukken (frontjes, avatars etc.).
Natuurlijk zit er ook allerlei zooi in waardoor je met je PSP, iPod of PC kunt communiceren.
Nou, lekker belangrijk. Ik koop een Xbox 360 om te gamen en ik denk dat zeker in het begin, iedereen dat doet.
De launch line-up stelt me teleur. Project Gotham Racing 3 en Call of Duty 2 zijn mijn enige must-haves, maar ik wanhoop niet.
Ten eerste, noem mij een line-up die wel tof was? Ten tweede, gesprekken met developers hebben me geleerd dat het wel goed gaat komen. Check straks de tweede generatie games maar met games als Gears of War en Oblivion Lost.
En dan is er nog die adapter die bijna groter is dan de Xbox 360 zelf. What the fuck is dat? Blijkbaar wil Microsoft altijd iets groots bij een nieuwe console stoppen.

"GRAPHICS MAKEN ENTHOUSIAST"

Ik ben heel erg enthousiast over de Xbox 360. Al moet ik wel eerlijk bekennen dat dit voornamelijk komt door de graphics, want de rest moet zich nog aan mij bewijzen.
Xbox Live belooft interessanter te worden dan nu het geval is, maar als het online netwerk uitgroeit tot een übercommerciële toestand dan bedank ik ervoor.
Als je kijkt naar de hardware dan maak ik me een beetje zorgen. De voeding is echt belachelijk groot en wordt ongezond warm na een uurtje spelen, daar moet wat aan gedaan worden.
Verder vind ik de controller heel erg goed maar gaan de batterijen van de wireless controller (en daar wil je mee spelen) te snel leeg.
De line-up is, voor de lancering van een nieuwe console, heel divers; ik denk dat er voor iedereen wel wat bijzit, maar toch ontbreekt er een echte topper. Je zou zeggen dat Microsoft die 100 miljoen van Rare beter in een GTA licentie had kunnen stoppen. Dan hadden we nu de game van het jaar gehad en niet die twee halfzachte floppers Perfect Dark en Kameo.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers een 85 of hoger scoorden. De grens is opgetrokken vanwege de grote hoeveelheid topspellen dat de afgelopen maand uitkwam.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
F.E.A.R.	[illegible]	[illegible]
SSX On Tour	[illegible]	[illegible]
Fahrenheit	[illegible]	[illegible]
Rome Total War: Barbarian Invasion	[illegible]	[illegible]
Black&White 2	[illegible]	[illegible]
Madden NFL 06	[illegible]	[illegible]
The Movies	[illegible]	[illegible]
Tiger Woods PGA Tour 06	[illegible]	[illegible]
Fable: The Lost Chapters	[illegible]	[illegible]
PLAYSTATION 2		
Pro Evolution Soccer 5	[illegible]	[illegible]
SSX On Tour	[illegible]	[illegible]
Resident Evil 4	[illegible]	[illegible]
Fahrenheit	[illegible]	[illegible]
Madden NFL 06	[illegible]	[illegible]
Ratchet Gladiator	[illegible]	[illegible]
WRC Rally Evolved	[illegible]	[illegible]
We Love Katamari	[illegible]	[illegible]
Sly 3: Honor Among Thieves	[illegible]	[illegible]
Spartan Total Warrior	[illegible]	[illegible]
Tiger Woods PGA Tour 06	[illegible]	[illegible]
Mortal Kombat: Shaolin Monks	[illegible]	[illegible]
XBOX		
Brothers in Arms: Earned in Blood	[illegible]	[illegible]
Fahrenheit	[illegible]	[illegible]
Far Cry Instincts	[illegible]	[illegible]
Madden NFL 06	[illegible]	[illegible]
Spartan Total Warrior	[illegible]	[illegible]
Tiger Woods PGA Tour 06	[illegible]	[illegible]
Mortal Kombat: Shaolin Monks	[illegible]	[illegible]
GAMECUBE		
SSX On Tour	[illegible]	[illegible]
Madden NFL 06	[illegible]	[illegible]
Battalion Wars	[illegible]	[illegible]
Spartan Total Warrior	[illegible]	[illegible]
Tiger Woods PGA Tour 06	[illegible]	[illegible]
NINTENDO DS		
Mario Kart DS	[illegible]	[illegible]
Castlevania: Dawn of Sorrow	[illegible]	[illegible]
Advance Wars: Dual Strike	[illegible]	[illegible]
Meteos	[illegible]	[illegible]
PSP		
GTA: Liberty City Stories	[illegible]	[illegible]
Pro Evolution Soccer 5	[illegible]	[illegible]
Virtua Tennis World Tour	[illegible]	[illegible]
XBOX 360		
Project Gotham Racing 3	[illegible]	[illegible]

OKE DAN

"Games can be as stupid as they like, as long as they are fun."

Keita Takahashi, maker van het krankzinnige spel Katamari Damashi, heeft de psyche van de gamer door

POWERSPY

■ Namco deed ons allemaal pijn door te beslissen dat Soul Calibur III alleen op de PS2 zou uitkomen. Dat lijkt nu een klein leugentje te zijn geweest want de game schijnt nu ook klaargestoomd te worden voor de Xbox 360. Natuurlijk met een paar extra personages.
■ Zou daar mischien de Master Chief zijn opwachting maken?
■ Blizzard gaat parental control op World of WarCraft toepassen. Waarschijnlijk onder druk van de bezorgde ouders & politici posse.
■ Doen ze trouwens slim, deze kutmaatregel uitvoeren een jaar nadat de game uitgekomen is. Nu heeft iedereen die het spel wilde hebben hem al gekocht.
■ 50 Cent: Bulletproof is verboden in Australië. Het heeft niks met zijn neppe laatste album te maken, maar met het feit dat er net ietsje te veel geweld in het spel zit. Terwijl twee kwartjes, tijdens interviews toch echt beweert dat zijn game educatief is.
■ En inderdaad, de biologieproefjes met een shotgun zijn erg vermakelijk en leerzaam.
■ Er zou eigenlijk eens een land moeten zijn dat games verbiedt als ze kut zijn.
■ Take Two gaat de opvolger van System Shock, BioShock, uitgeven. En daar zijn we erg blij mee, want System Shock was een van de beste shooters die niemand kocht, nou, bijna niemand dan.
■ De ventilator van de Xbox 360 maakt best wel lawaai. Maar daar is een remedie tegen. Gewoon de hele dag aan laten staan en 's nachts naast je bed zetten.
Een weekje doorbijten en dan komt er een tijd dat je zonder het gezoem niet eens kunt inslapen.
■ Leuk statistisch gegeven. Er zijn tot nu toe 6200 spellen uitgebracht voor de PS2, waarvan er dik zes miljard zijn verkocht.
■ We zijn al dik een week bezig uit te rekenen hoeveel geld dat precies heeft opgeleverd.
We komen uit op een getal waarmee we België zouden kunnen kopen.
■ Wat misschien geen gek idee is, want dan winnen we ook eens wat met vrouwentennis en veldrijden, hebben we meer lekker bier in huis en de mayonaise is ook beter.
■ De filmcritici slaan hard terug. In de VS hebben ze geroepen dat er geen enkel game op de markt is die leuker, spannender en mooier is dan een top-film.
■ Tot het uitkomen van King Kong hadden we de mannen en vrouwen van de filmkritiek een hand gegeven. Nu vinden we ze full of shit.
Maar goed, hun gemiddelde leeftijd is 40+ en dan weet je het wel. [Hoezo? - Ed]
Gewoon lekker pijp laten roken en stukjes laten maken voor een groep bejaarde sandaaldragers die urenlang over een scène kunnen zwammen.

BEL & WIN ZO

JE HOEFT ALLEEN MAAR DE TELEFOON TE PAKKEN OM

- Bel voor 31 januari 2006 naar 0909 5050535 en toets je telefoonnummer in
- Vervolgens toets je de code in van het kado dat je wilt winnen
- Je ontvangt dan van de computer een gelukscode
- De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers
- Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen
- Je kunt zo vaak meedoen als je wilt, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer
- Het gesprek duurt ca. 2 minuten en kost € 0,70 per minuut
- De winnaars krijgen in februari hun prijs automatisch thuisgestuurd.

CODE 01

Lekker compleet 'Prince of Persia The Two Thrones' pakket met wel erg leuke extra's.

1X











Playstation 2 + Prince of Persia The Two Thrones + creditcard houder + armband / Aantal: 1
Winkelwaarde: € 225,- / Beschikbaar gesteld door: Ubisoft / Weblink: www.princeofpersiagame.com

CODE 02

Race met hoge snelheid door leuke en spectaculaire circuits met reusachtige sprongen, loopings, turbo's of zwevende bochten!

10X



TrackMania Sunrise Extreme! voor de PC / Aantal: 10
Winkelwaarde: € 44,99 / Beschikbaar gesteld door: Atoll Soft
Weblink: www.tm-sunrise.com

CODE 03

De PC 160 is een headset speciaal ontworpen voor gamers. De verbeterde geluidsweergave, dankzij het half open systeem, de vernieuwde grotere oorkussens, en de duurzame microfoonbehuizing met dikkere aansluitkabel zijn door de beste computer-gamers van de wereld getest en goedgekeurd.

4X



Sennheiser PC 160 stereo multimedia headset / Aantal: 4
Winkelwaarde: € 119,- / Beschikbaar gesteld door: Sennheiser
Weblink: www.sennheiser.nl

CODE 04

DTM Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator – is ook uit op PSP. De PSP-versie van DTM Race Driver 2 biedt 15 verschillende takken van autosport met meer dan 30 verschillende kampioenschappen en 52 circuits, verdeeld over de hele wereld. Het spel toont tot wel 21 auto's tegelijk op de baan en is voorzien van multiplayer opties waarbij in totaal acht PSP-eigenaren het tegen elkaar kunnen opnemen.

8X



DTM Race Driver 2 voor de PSP / Aantal: 8 / Winkelwaarde: € 49,99 /
Beschikbaar gesteld door: Codemasters / Weblink: www.codemasters.nl

CODE 05



Dé rallygame voor de PSP bevat meer dan 30 rallyauto's, een divers aanbod van rally-events, rallycups en rallykampioenschappen en zorgt voor een rallywereld voor gamers die vaak onderweg zijn. Colin McRae Rally 2005 heeft een grote hoeveelheid spelmodi, inclusief de 4WD kampioenschappen, een Carrière- en een multiplayer-modus via het PSP WiFi-netwerk.

8X

Colin McRae Rally Plus! voor de PSP / Aantal: 8 / Winkelwaarde: € 49,99 / Beschikbaar gesteld door: Codemasters / Weblink: www.codemasters.nl

DOE JE MEE!

KANS TE MAKEN OP ÉÉN VAN DEZE VETTE PRIJZEN.

CODE 06



Dit toetsenbord is ondermeer uitgerust met een extern LCD scherm, achttien programmeerbare toetsen en wordt geleverd met geavanceerde software. Het kantelbare backlit LCD scherm kan cruciale in-game informatie of data van andere applicaties weergeven zonder de gameplay te onderbreken.

5X

Logitech G15 gaming keyboard / Aantal: 5 / Winkelwaarde: € 79.99
Beschikbaar gesteld door: Logitech / Weblink: www.logitech.com

CODE 07

Got Game? Even saven voor het volgende level met deze lekker grote SanDisk gaming kaarten!



4X

Sandisk Memory Stick Pro Duo 1.0 GB voor de PSP / Aantal: 4
Winkelwaarde: € 99.99 / Beschikbaar gesteld door: Sandisk
Weblink: www.sandisk.com

CODE 08

Zeer exclusieve, 31 centimeter grote beelden van Sam Fisher. Nu al collectors items!

2X



Splinter Cell's Sam Fisher figurine / Aantal: 2
Winkelwaarde: € 150,- / Beschikbaar gesteld door: Ubisoft
Weblink: www.bewaresamfisher.com

CODE 09

Naast het spannende online gamen biedt Mario Kart DS ook multiplayer-actie voor maximaal acht spelers via een draadloze DS-naar-DS verbinding, vijf spectaculaire spelstanden voor solo-spelers met gloednieuwe circuits, afgestofte klassiekers, al je favoriete personages en de ene verrassing na de andere.



3X



Nintendo DS + Mario Kart DS / Aantal: 3 / Winkelwaarde: € 150
Beschikbaar gesteld door: Nintendo / Weblink: www.nintendo.nl

CODE 10

Dit accessoires pakket bestaat uit een Ac/Dc Power Adapter 220Volt waarmee je onbeperkt op je PSP kan spelen zonder dat je bang hoeft te zijn dat je batterij opeens leeg is. Een Desktop Charger Stand, om je PSP op te laden. En een Screen Protector Pack dat krassen op je PSP-scherm voorkomt.

7X



Piranha PSP accessoires / Aantal: 7 / Winkelwaarde: € 62,50 / Beschikbaar gesteld door: Contact Data
Weblink: www.contactdata.nl/piranha

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

The Lord Of The Rings games van EA waren van wisselende kwaliteit waarbij de RTS game Battle For Middle-Earth door velen als de beste uit de franchise werd beschouwd. Binnenkort kunnen we - geheel in EA stijl - de sequel verwachten.

Als je cynisch bent, zou je kunnen zeggen dat EA zeker nog niet alles uit haar LotR licentie heeft gehaald. Toch heeft ook een franchise met zo'n klinkende naam z'n grenzen. Dat bewees LotR: Tactics; een strategietitel voor de PSP waar we niet echt enthousiast over waren.

Men heeft voor de PSP nog geen strategieconcept gevonden. Op de PC is dat wel anders. De strategische oorlogsgames buitelen over elkaar heen. Toch vond ik het nieuws van een tweede BfME verrassend, temeer omdat het LotR momentum wel geweest is na alle films, dvd's en extended versies.

Toch durft EA het aan om nóg een keer Middel-Aarde te betreden, en tijdens mijn eerste bezoekje aan de interactieve wereld van Tolkien, zag ik vooral zaken die me bevielen.

ONDERSTEUNING

Een ding is na het spelen van een aantal BfME 2 levels wel duidelijk; was de voorganger voor de casual gamer, de opvolger is duidelijk meer voor de door de wol geverfde speler die voor RTS-games leeft.

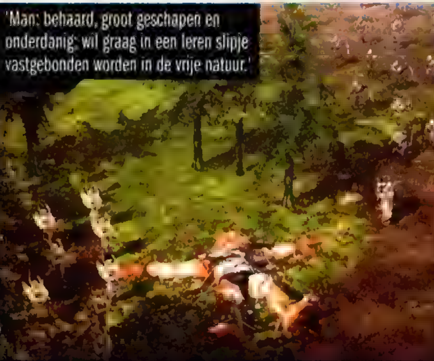
Een simpel voorbeeld illustreert dit. Kon je in de vorige game een basis alleen neerkwakken op de daarvoor aangegeven plek op voorbedachte rondjes (in retrospectief best wel gaar eigenlijk) nu mag je, waar dan ook op de map, je basis uitbouwen.

Daarbij word je als speler ook gestimuleerd om niet de hele tijd als een laffe schildpad alleen maar je thuisbasis uit te bouwen tot een ondoordringbare vesting, maar er juist op uit te trekken. Door her en der op de map outposts neer te zetten (minibasissen zo je wilt), genereer je meer inkomsten en resources. Hoe verder deze subkampen van je thuisbasis liggen, hoe efficiënter ze zijn, hetgeen helder wordt aangegeven via een icoontje. Logischerwijs zijn deze ondersteunende basissen veel kwetsbaarder voor vijandelijke legers.

BOUW JE EIGEN HELD

Grafisch wordt weer alles uit de hoge hoed getoverd. Met nog meer legers en eenheden op je scherm, alsmede een totaal nieuwe laklaag van de winterschilder laat BfME 2 je PC straks weer stevig zweten, ben ik bang.

Erg tof is dat EA verder gaat dan de Peter Jackson films. EA heeft namelijk niet alleen de rechten op


'Man: behaard, groot geschapen en onderdanig; wil graag in een leren slipje vastgebonden worden in de vrije natuur.'


"Nee! Niet doen! Dat luik mag absoluut niet o........"


IJsclub 'De Volgelopen Scheur' had weer een heerlijk baantje aangelegd.


"Het wordt tijd dat ze de brommer uitvinden", mopperde de koerier. "Ik kom elke keer weer met steenkoude pizza's aan."

de films maar ook op de boeken en dat betekent dat we ook gevechten, monsters en avonturen zien die niet in de drie films te zien waren. Geïnteresseerden in Midden-Aarde doen er overigens goed aan om bijvoorbeeld Tolkien's De Silmarillon te lezen waarin veel meer over de geschiedenis van het universum verteld wordt. Ook BfME II biedt meer achtergrond. Het gegeven dat de Elven, Dwergen en Gobelins als aparte volken speelbaar zijn, geeft sowieso al aan dat de game een stuk dieper gaat.
Een andere uitbouw van de gameplay vinden we in de Create A Hero feature waarin je bepaalde helden ervaring kan laten opdoen om zo nieuwe skills en magie te verdienen. Wie herinnert zich Gandalf's verwoestende magie of Aragorn's zwaardvecht moves niet? Zeer waardevol in heftige battles wanneer honderden Orcs op je afstormden.
In BfME II kun je je eigen held creëren via genoemde Create A Hero feature. Zo kun je je favoriete magie en skills van de bestaande LotR helden en schurken combineren tot je eigen ultieme Held. Hiermee experimenteren is een feestje op zich.

MULTIPLAYER

Om even een quote van Boris uit de oude doos aan te halen: "Command & Conquer zonder multiplayer is als een bordeel zonder hoeren". Ware woorden en het zal dan ook niemand verbazen dat de multiplayer in BfME II een belangrijke rol speelt. Vooral de nadruk op de verschillende volkeren en hun unieke skills lijkt fraai uit de verf te komen in multiplayer. Iedere kant heeft zo zijn speciale vaardigheden en deze uitbuiten kan in multiplayer het verschil tussen winst en verlies betekenen. Zo kunnen de dwergen via hun mijnen her en der op de speelmap legers transporteren, terwijl de Elves dodelijk zijn wanneer je hun stealth skills flink hebt uitgebouwd.
Ook de Create A Hero feature komt hier mooi tot zijn recht en zorgt voor een aangename dynamiek tijdens skirmish en online battles. Ik ben erg benieuwd wat voor helden ik straks allemaal op het fantasy slagveld aantref - om ze vervolgens natuurlijk alsnog roemloos ten onder te laten gaan... har, har, har. Ervan uitgaande dat mijn held natuurlijk zijn mannetje of vrouwtje staat, maar daar ga ik gevoeglijk even vanuit.

"VOORAL DE NADRUK OP DE VERSCHILLENDE VOLKEREN EN HUN UNIEKE SKILLS LIJKT FRAAI UIT DE VERF TE KOMEN IN MULTIPLAYER."

WAR OF THE RING

Naast de bekende spelmodi verdient de War of The Ring mode in multiplayer speciale aandacht. Dit speltype doet denken aan het good old Risk waarbij een landkaart verdeeld is in verschillende provincies en waarbij het draait om landje pik. Betreed je een stuk land waar een vijandelijk leger gestationeerd is, dan wordt het knokken. Dit kun je in realtime spelen of door de computer laten doen; enigszins vergelijkbaar als in de vroege Civilization games.
Grotere provincies huisvesten meer resources en goodies maar vragen ook weer meer legers om ze te verdedigen... waardoor andere provincies weer kwetsbaarder worden.
Deze War of The Ring mode spreekt me vooral aan omdat dit nieuwe elementen toevoegt aan de bestaande RTS conventies. Zeker in combinatie met het gegeven 'unieke held' kan dit de nodige strategische replay opleveren, al moeten we natuurlijk nog maar afwachten hoe dit alles zich in de uiteindelijke versie laat spelen. Fine-tuning en balans maken of breken deze multiplayer potjes immers.
In de tussentijd wacht ik, gretig als Gollum, tot de review versie op de redactie belandt. It's mine, it's mine... my precious!


"Zeg broer, ik heb zin in mensenvlees". "Ja, goed idee, we trekken wel wat uit de muur."


Terug naar de (C&C) roots: meer strategie multiplayer.


Is de LotR hype niet al een beetje voorbij? Hoge systeemeisen gevreesd.


Een kever als vervoermiddel, vind ik niet bijzonder hoor. Een panda of een jaguar dat zou pas wat zijn...

VOOR NIEUW





WINKELWAARDE

XBOX/PS2/NGC	€ 59,99
PSP	€ 49,99
PC	€ 44,99

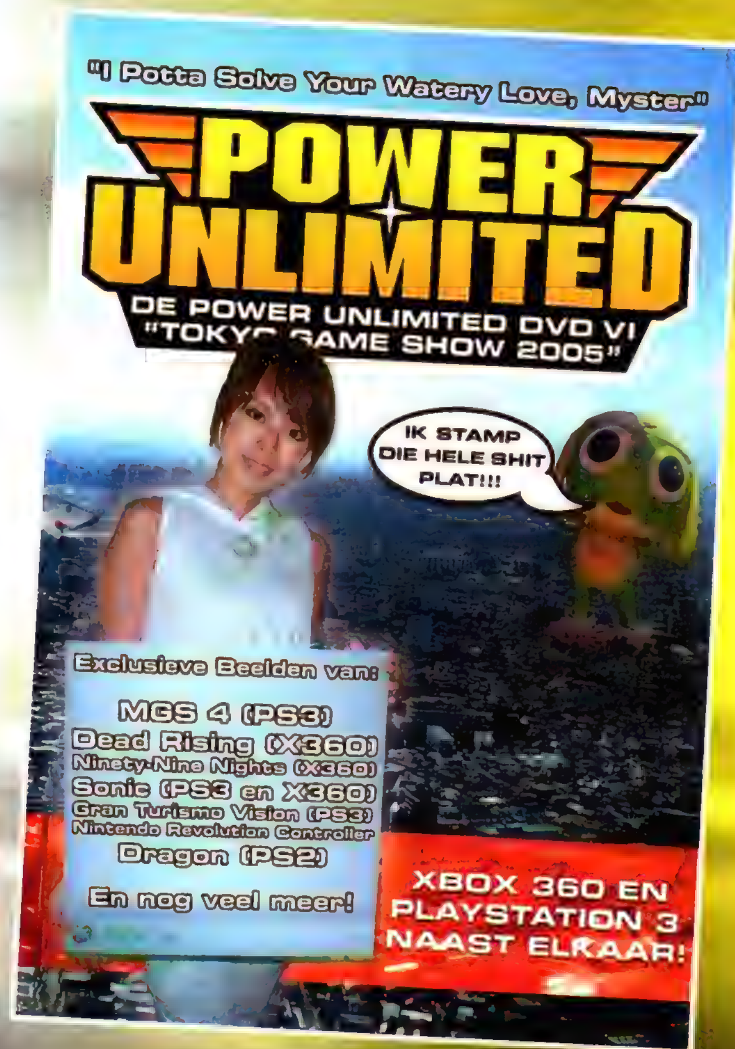
VOOR SLECHTS €20!

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 37,20

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE KA

E ABONNEES

OF DE POWER UNLIMITED DVD VI "TOKYO GAME SHOW 2005" VOOR NIETS!



voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

ART IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



PREY

Prey werd na de E3 door sommigen gemakzuchtig afgedaan als een Doom 3 kloon. Na een hands-on op het kantoor van 2K games weet ik inmiddels beter. Veel beter, mag ik wel zeggen.

De avond vóór mijn persstrip naar Prey maakt ik een enorme smakkerd met mijn fiets. Met licht gekneusde knieën en schaafwonden op armen en borst hees ik me de bewuste 'pressday' in het vliegtuig. Geen pretje, kan ik je vertellen [Watje, ik heb een keer een been verloren tijdens een perstrip en niemand wat laten merken - ED].
Toen ik echter in het kantoor van 2K games naar een enorm scherm met daarop een behoorlijk gevorderde versie van Prey zat te kijken, verdween mijn pijn als sneeuw voor de zon. De achter-gesloten-deuren presentatie op de E3 was al fraai maar nu zag ik de game pas echt goed in actie.
Het klinkt een beetje voorbarig maar Prey heeft de potentie om straks de vloer aan te vegen met Doom 3 en Quake 4. Naast hele mooie graphics, kent het spel namelijk een trits innovatie elementen die de bestaande shooter gameplay op zijn kop zet. En dat bedoel ik dus letterlijk, wacht maar af...

LEVEND RUIMTESCHIP

Prey vertelt het verhaal van Tommy, een Cherokee Indiaan met een identiteitscrisis. Hij slijt zijn dagen in een reservaat maar haat zijn bestaan. Hij heeft zich afgekeerd van zijn roots en rituelen die zijn grootvader en vriendin juist wel dierbaar zijn. Verhalen over overleden voorvaders, geesten en spirituele krachten wuift hij cynisch weg.
Wanneer op een kwade dag een alien ras de aarde bedreigt, verandert alles. Een enorm levend ruimteschip verplaatst zich door het universum en consumeert alles wat het tegenkomt. Deze keer is de aarde aan de beurt en alles wat The Sphere (zoals het alien moederschip genoemd wordt) op haar weg vindt, zuigt het op. Mensen worden ontvoerd, maar ook complete huizen en aardse techniek worden opgezogen. Tommy en zijn vriendin zijn eveneens de pineut.
De speler speelt Tommy die aan boord van The Sphere zich al knallend staande tracht te houden en tegelijkertijd op zoek is naar zijn vriendin.



♪ Oh, what a feeling, I'm walking on the ceiling ♪



Originele gameheld, design werelden en wapens, inhoudelijk vernieuwend en technisch hoogstaand.



Maximaal acht spelers multiplayer klinkt wat mager.

DOOM 3 UITGEWOOND

De vergelijking met Doom 3 is logisch: Prey draait op de Doom 3 engine. Maar wel eentje die volledig is aangepast. Want bij de Heilige St. Baklappius; wat is Prey mooi! Human Head Studios heeft de Doom 3 engine volledig uitgewoond.
De game is sci-fi maar zonder overdreven donker te



"Ken je die van die Zworgarst met de ziekte van Hedel? Die had dus meer wrammels op z'n krafslofsk dan op z'n schedel!" "Hahahahaha!"



"Heeft u misschien vijftig eurocent. Ik heb geen geld bij me en de toiletjuffrouw lijkt sprekend op m'n schoonmoeder."



"Ugh, vanwege vuurwater, ik nu al hebben kater. Stuur SMS naar vrouw: ik kom wat later."

zijn. Daarbij word je overspoeld met toffe lichteffecten en andere visuele krachtpatserij. Het schip dat voorgesteld wordt als levend organisme zie je overal terug. Kloppende aderen in de wanden, pompende vleescylinders, tentakels die uit de muren steken en pulserende lichaamssappen die via buizen door het hele schip lopen.
Sommige muren kennen vlezige lichaamsopeningen die nog het meest weg hebben van een anus van een enorme reptiel. Heerlijk smerig dus. Via deze slijmerige sleuven spuugt het schip eieren uit die zich ontpoppen tot monsters die jou een halt toe moeten roepen.
Een ander visueel hoogstandje wordt zichtbaar wanneer Tommy buiten zijn lichaam treedt via Spirit Walk. Dan wordt alles om je heen zilverwit en openbaren energiebruggen zich aan je die je niet in de 'normale' wereld kan zien.

ONDERSTEBOVEN

De Spirit Walk oogt niet alleen prachtig, het brengt ook nieuwe gameplay met zich mee. Als geest kun je door krachtvelden heen zweven en ben je onzichtbaar voor vijanden zolang je niet met je Spirit Bow schiet. Daarnaast kun je als geest puzzels en raadsels oplossen én op plaatsen in de wereld komen waar je in lichamelijke vorm niet bij kan. De spirituele wereld is overal te betreden en is dus geen gimmick die zich af en toe, enkel in bepaalde levels aandient.
Hetzelfde geldt voor Wall Walk. The Sphere levels kennen speciale paden tegen muren en plafonds waar je overheen mag spurten. Via deze Wall Walk-paden vind je jezelf dus af en toe ondersteboven op het plafond terwijl de vijand nietsvermoedend onder je door loopt.
Je tegenstanders maken eveneens gebruik van deze paden, maar wanneer je schakelaars activeert (door er op te schieten) schakel je de Wall Walk-paden aan en uit. Zie je baddies dus ondersteboven rennen en zet je snel een schakelaar om, dan smakken ze naar beneden. Auw! Overigens kunnen de aliens hetzelfde doen, als jij ondersteboven hangt.

Maar Prey stoeit nog meer met zwaartekracht. Sommige delen in de levels hebben knoppen die je indrukt, en dan draait de zwaartekracht volledig om. Dan wordt onder boven en boven onder. Dit levert, in combinatie met de Wall Walk-paden behoorlijk freaky levels op.
Gelukkig past de game deze elementen gedoseerd toe waardoor je niet voortdurend het gevoel hebt in een 3D puzzel van Escher rond te dolen. Toffe is dat deze ingrediënten ook in multiplayer aanwezig zijn, en aangezien in multiplayer de spelsnelheid nog een tandje hoger ligt, levert dit even bizarre als frisse fragfestijnen op.

MUNITIE UITBRAKEN

Geen shooter zonder guns. De wapens zijn met veel fantasie ontworpen en hebben allemaal een organisch karakter. Zo zijn er crawlers; driepotige monstertjes die dienst doen als levende granaten. Je kunt ook de pootjes van de beesten wegsmijten, in plaats van het beest zelf; die doen dan dienst als sticky grenades.
Een ander wapen sproeit een geel, zurig goedje uit maar heeft als secundaire functie een gaswolk die als schild dient. Weer een andere gun is een verkapte rocketlauncher waarbij een soort dikke spin/tor vergroeid is met een breed handvat, waarbij het insect zelf de munitie uitbraakt. Een beetje vreemd, maar wel lekker. Erg lekker zelfs, maar dat geldt eigenlijk voor de complete gameplay. Techniek en innovatieve spelelementen gaan hand in hand.
Ik had nooit gedacht dat ik na het in korte tijd uitspelen van Quake 4, F.E.A.R., Call of Duty 2 en HL 2 op Xbox, alweer zo enthousiast zou worden van een first-person shooter maar Prey staat nu al torenhoog op mijn favorietenlijstje voor 2006. Ik ben er ondersteboven van...

"SOMMIGE MUREN KENNEN VLEZIGE LICHAAMSOPENINGEN DIE NOG HET MEEST WEGHEBBEN VAN DE ANUS VAN EEN ENORME REPTIEL."



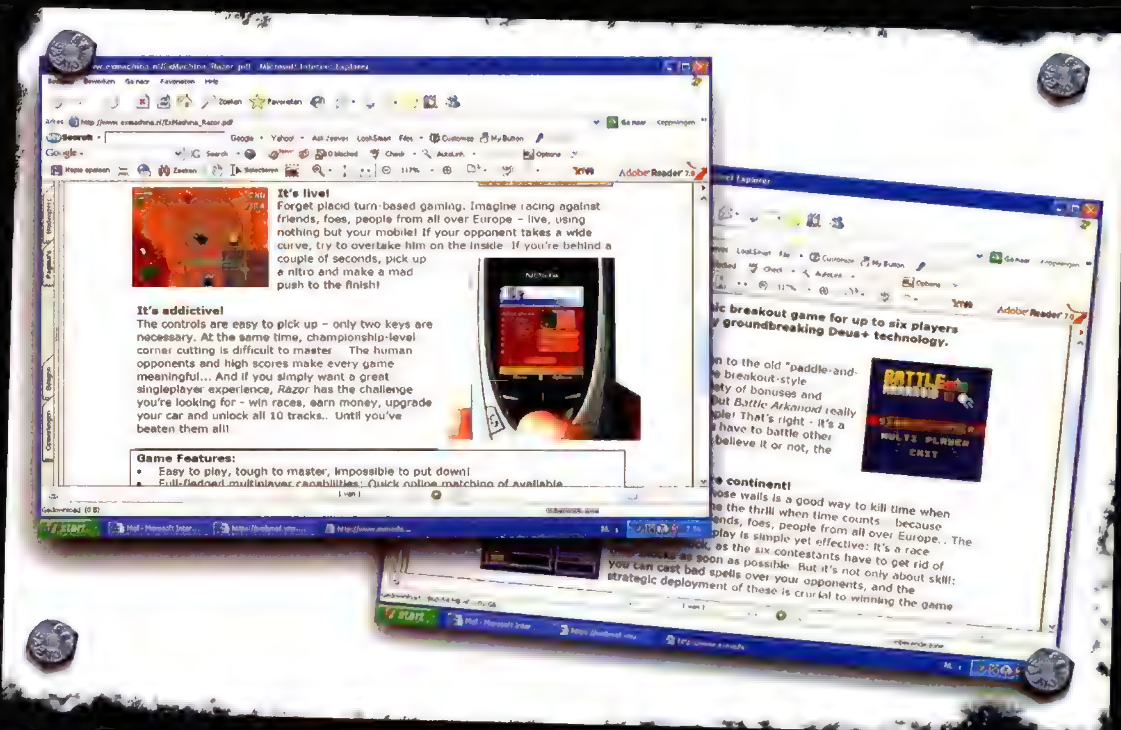
Hij noemt z'n levende lul, ook wel liefkozend 'mijn balkenendje'.

PREY 360

Prey komt gelijktijdig uit op PC en Xbox 360. Ik speelde alleen de PC versie maar de makers bezweren dat de grafische kwaliteit hetzelfde is. Ik wil dat eerst met eigen ogen zien.
Beide versies zijn identiek qua gameplay, zowel in single- als in multiplayer. Die laatste is gelimiteerd tot acht spelers online of via LAN maar dat is gezien de compacte maar met zwaartekracht stoeiende maps niet zo erg. Je ogen en hersenen hebben het met acht rondrennende en schietende spelers in heen en weer kantelende levels waarschijnlijk al zwaar genoeg.

OP BEZOEK BIJ...
EX MACHINA IN AMSTERDAM

PU brengt in kaart welke bedrijven in Nederland met games bezig zijn. Deze maand is Ex Machina aan de buurt, dat zich richt op online-spellen voor je mobiele telefoon. **NIELS**



Als ik aankom in het Ex Machina-kantoor aan de Sarphatistraat in Amsterdam, voelt CEO Jeroen Elfferich zich nog een beetje zweverig. "Ik ben net een tijdje in Azië geweest om met spellenmakers te onderhandelen", legt hij uit. "Lang leve de jetlag!" "Ken je de film Lost in Translation?", vraagt Jeroen me. "Met Bill Murray en Scarlett Johansson, die in Tokio verzeild raken. De film zit vol met clichés over Japanners, maar er zitten ook veel dingen in die bijna beangstigend herkenbaar zijn. Erg leuk."

ONLINE GAMES

Ex Machina is gespecialiseerd in online games. Eerst alleen op internet, inmiddels ook op de mobiele telefoon.
Jeroen's mannen maken niet alleen spelletjes, ze ontwikkelen ook een platform dat het mogelijk maakt om één keer in te loggen en credits te kopen, waarna je gemakkelijk nieuwe spelletjes kunt spelen.
"Meer dan duizend bedrijven wereldwijd werken aan mobiele spelletjes, maar wij zijn een van de weinigen die ook een platform opzetten. Toch is dat heel belangrijk. De mobiele markt werkt heel anders dan die van games op internet of op spelcomputers. Je hebt bijvoorbeeld te maken met een operator, waar je je abo hebt. Veel gamebedrijven proberen alles zelf te regelen, heel specialistisch werk. Wij willen ze dat uit handen nemen."



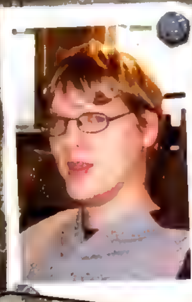
FAVORIETE LUNCHPAUZEGAME

Er moet gewerkt worden, maar er is ook wel eens tijd voor een spelletje bij Ex Machina. Dé hit op kantoor is momenteel Mashed, een racegame op de Xbox. Jeroen: "In singleplayer is er geen zak aan maar in multiplayer is het een echte topper. Zelfs de non-gamers die voor ons werken, zoals Paul, zijn eraan verslingerd."

KLOTE

Maar is het wel leuk om je bezig te houden met mobiele games?
"Mobiele telefoons zijn niet speciaal voor games gemaakt, je moet er vooral mee kunnen communiceren. Maar dat is ook de kracht. Het mobieltje is het enige apparaat dat iedereen altijd bij zich heeft. Net zoals je ze altijd kunt sms'en, kun je dus altijd tegen je vrienden gamen."
Een nadeel is dat je nu nog betaalt voor de hoeveelheid data die je verzendt en ontvangt, maar volgens Jeroen komt daarvoor binnen drie jaar een vaste prijs in de plaats (in Japan is het al zo ver).
"Bovendien gaan er in de toekomst toffe dingen gebeuren. Zo wil Taito arcadegames gaan koppelen aan mobiele games. Kun je bijvoorbeeld je wagen pimpen via een minigame op je telefoon - en je vrienden later, in de speelhal, paf laat staan. Daarvoor moet je de databases van de twee spellen aan elkaar koppelen, waarmee wij veel ervaring hebben. Ex Machina gaat zeker helpen om zulke toffe dingen mogelijk te maken!"

JEFFREM DEPTOLLA (22)



Achtergrond: Ik studeer hogere informatica en kwam bij wijze van stage terecht bij Ex Machina. Ben hier blijven hangen als parttimer. Tijdens die stage heb ik een mobiele MMO-game gemaakt.
Taak bij Ex Machina: Het is mijn ambitie om nog eens een serieuze mobiele MMO-game te maken, maar voorlopig richt ik me op de mobiele variant van Pauls Quiz-engine en zaken zoals een Poker-engine, waarmee een Zweeds bedrijf een strippokergame maakt.
Favo game: Outcast. Jammer dat het aangekondigde vervolg van dit PC-adventure er nooit is gekomen.
Favo film: The Wicker Man.
Favo junkfood: Loempia.

JEROEN ELFFERICH (30)



Achtergrond: ik heb kunstmatige intelligentie en sociologie gestudeerd. Wat mij fascineert is de impact van hi-tech op de manier waarop mensen met elkaar omgaan.
Taak bij Ex Machina: Ik heb mijn studie niet afgemaakt, doordat ik met Netlinq begon. Uit dat internetbedrijf kwam later Ex Machina voort. Ik was een van de oprichters en voer nu de dagelijkse leiding. We hebben inmiddels tien medewerkers.
Favo game: Wario Ware en Advance Wars op de GBA maar ook Halo 2 op Xbox Live.
Favo film: Los Amantes del Circulo Polar.
Favo junkfood: Cheeseburger van de Febo.

PAUL VAN BEUKERING (40)



Achtergrond: Ik heb ooit een lerarenopleiding gedaan, maar kwam al snel terecht in de IT. Onder andere heb ik voor het KNMI 'applets' geprogrammeerd, om weerinformatie af te beelden.
Taak bij Ex Machina: Ik houd me vooral bezig met de Quiz-engine, een technologie waarmee we gemakkelijk een quiz kunnen maken op internet of op je mobiele telefoon. Bijvoorbeeld voor bedrijven.
Favo game: Schaken. De meeste games gaan een paar maanden mee, schaken blijft tot in de eeuwigheid spannend.
Favo film: The Shining.
Favo junkfood: falafel.



NINTENDO DS | VERWACHT: FEBRUARI 2006 | NIELS

CAPCOM • NINTENDO

VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE



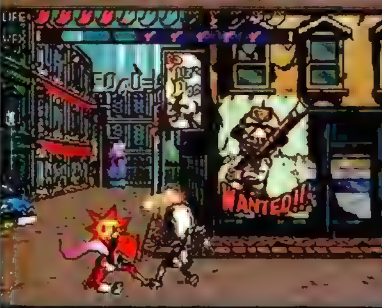
GAMECUBE | VERWACHT: FEBRUARI 2006 | NIELS

CAPCOM • NINTENDO

VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE

Twee vervolgen die beslist thuishoren in een PU vol 'vreemde games': Viewtiful Joe: Double Trouble op de DS en Viewtiful Joe: Red Hot Rumble op de GameCube. Beide uitvoeringen zien er weer vreemd uit, maar geven je nog steeds het idee dat je een meester bent in de kung-fu.


"Wacht even jongeman, je veter zit los. Nooit je strikdiploma gehaald?"



VERHAAL
Iets met een slechterik uit de magische wereld van het witte doek, die in de echte wereld belandt. Joe zit daar aanvankelijk zonder superkrachten.

TECHNIEK
Knap voor de Nintendo DS. Een van de eerste games met 3D-beelden op beide schermen - daardoor wel met een lagere beeldverversing en minder vijanden.




Da's weird: zie je op 't onderste scherm iets wat te hoog is voor het bovenste scherm...

GAMEPLAY
Speciale vaardigheden (zoals de tijd vertragen of versnellen) inzetten om puzzels op te lossen en, vooral, rake kung-fu-klappen uit te delen.

WAT MAAKT DEZE VERSIE BIJZONDER?
De manier waarop het touch-screen wordt gebruikt. Maak een horizontale lijn met je vinger en het scherm valt in tweeën, met alle leuke mogelijkheden van dien (met dezelfde logica als de 'normale' Viewtiful Joe-superkrachten, je kunt bijvoorbeeld objecten splijten en om laten vallen). Nog beter is de mogelijkheid om het bovenste scherm (waarop een close-up van de actie te zien is) met een verticale lijn naar beneden te trekken, je ding te doen en het scherm vervolgens weer omhoog te mikken. Tenslotte is er Scratch, waarmee je onder andere rommel uit de lucht kunt laten vallen.

 Leuke touch screen-mogelijkheden

 Weinig vijanden tegelijk in beeld.



VERHAAL
Iets met álle gedenkwaardige personages uit de eerdere Viewtiful Joe's, die nu zonder duidelijke reden op meedogenloze wijze met elkaar op de vuist gaan.

TECHNIEK
De beelden bewegen vloeiend en er gebeurt een boel tegelijk. Toch kun je een beetje zien dat Red Hot Rumble binnenkort ook op de PSP verschijnt.

GAMEPLAY
Typische Viewtiful Joe-vechtskills (waaronder gehannes met het verloop van de tijd) inzetten in chaotische gevechten met maximaal vier spelers.

WAT MAAKT DEZE VERSIE BIJZONDER?
Feitelijk is dit een soort Super Smash Bros. geworden, dus een vechtspel waarin je vrij rondspringt maar dan met Viewtiful Joe-figuurtjes. In dat opzicht is het spel bijzonder omdat je dezelfde kung-fu-achtige fratsen kunt uithalen - dus razendsnel klappen uitdelen én ontwijken. Je kunt dit zélfs doen terwijl je in de lucht hangt.

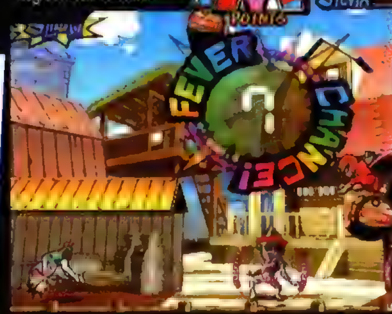

Meisjes, meisjes, zijn jullie niet veel te koud gekleed voor op de scooter?



Fraaie poes op de catwalk.

Bovendien kun je naar hartelust gebruik maken van superkrachten zoals het vertragen en versnellen van tijd, en, speciaal voor deze versie, het produceren van vernietigende geluidseffecten.
Het spel is ook bijzonder omdat het met meer dan twee personen zó chaotisch is dat je amper kunt volgen wat er gebeurt.


Weet je de overeenkomst tussen Metroid, Megaman en Viewtiful Joe? Er valt geen behoorlijk bijschrift voor te maken.



Rustig aan Joe; Sylvia blijft nog wel even zo staan.

 Het blijft Viewtiful Joe.

 Te chaotisch om leuk te zijn?

KUNG-FU IN VIEWTIFUL JOE
In een grijs verleden schreef ik wel eens wat voor GameQuest, de voorloper van het ter ziele gegane GamePro. Niet veel, misschien een pagina of tien in totaal, maar er zat wel een briljante review van de eerste Viewtiful Joe tussen.

Die begon als volgt: "Ik heb altijd al kung-fu willen leren. Net zoals Bruce Lee ook slechteriken op hun muil kunnen meppen. Niet bang hoeven zijn als ik in de lift sta met drie boze, brede kerels. Maar ik heb wel eens last van mijn knie. En ik word zo snel moe als ik als een razende met mijn armen beweeg. Daarom is het er nooit van gekomen."

Daarna legde ik natuurlijk uit dat ik in Viewtiful Joe eindelijk wel het gevoel kreeg dat ik kung-fu kon, à la Jackie Chan een onophoudelijke regen stoten uitdelen én met de juiste timing de aanvallen van tegenstanders ontwijken door een sprongetje te maken of juist te bukken. En in combinatie met vaardigheden zoals Zoom (inzoomen) werd het pas echt een feest - met het voorbehoud dat Viewtiful Joe behoorlijk pittig kan zijn. Veel oefenen dus voordat je in de flow komt.

Die kung-fu-actie is ook weer in deze vervolgen aanwezig. Ik heb daarom goede hoop dat het puike games worden.



SUPER PRINCESS PEACH

Begin volgend jaar komt Nintendo met een nieuwe Mario-achtige platformer op de Nintendo DS maar dan met die schattige, rozegejurkte prinses Peach in de hoofdrol. We gaven de Japanse versie alvast een swing.

Er is mij wel eens verteld dat Power Unlimited niet alleen het grootste gameblad van Nederland is maar ook het grootste jongensblad, punt. Als dat klopt, dan is deze preview een beetje misplaatst. Net als bijvoorbeeld Nintendogs en de Brain-games is dit namelijk een poging van Nintendo om een breder publiek te bereiken, en wel het meisjespubliek.
Maar er is een reden waarom ik dit spel niet aan Muriëlle heb gegeven, het is namelijk een platformer in de stijl van klassiekers als Super Mario World, en op zo'n spel zit ik best wel te wachten.
Een uitgebreide test van de Japanse versie wijst bovendien uit dat het spel behoorlijk goed in elkaar zit - misschien een beetje makkelijk, maar goed genoeg om uit te kijken naar de Europese release.

VEEL SPEELVELDEN

Super Princess Peach bestaat uit acht werelden met ieder vijf velden en een eindbaas. Die acht werelden hebben bekende platformthema's als bos en sneeuw, maar vaak met een leuke twist, zo heeft de woestijnwereld een Latijns-Amerikaans smaakje.
Je moet niet alleen puzzeltjes oplossen, vijandjes verslaan en obstakels overwinnen, maar per veld ook drie paddenstoelventjes vinden. Dit is niet zo gemakkelijk als het klinkt, omdat de meeste velden non-lineair zijn. Als je de uitgang hebt gevonden, betekent dit nog niet dat je alle geheimen hebt gezien en alle muntjes hebt verzameld. Die laatste zijn van groot belang in de shop, waar je naast nieuwe moves ook een aantal minigames kunt kopen. Ieder eindbaasveld wordt overigens voorafgegaan door een touch-screen leveltje, waar je onder andere een boomstam omhoog moet rollen of rondvliegende rotsblokken moet verpulveren.

WISSELVALLIG

Ook het hoofdspel maakt gebruik van het touch-screen, voor vier gekleurde harten die ieder een heftige emotie inschakelen - waaronder extreme blijdschap, de prinses kan dan zweven en 'spinnen'; ongelooflijke furie, ze staat dan letterlijk in vuur en vlam; en groots en meeslepend verdriet, haar tranen kunnen dan onder andere planten laten groeien.
Dit levert geinige platformpuzzels op, net genoeg om de game voor mij interessant te houden. En dat is niet gering, want ik heb alle Mario-platformers grijs gespeeld.
Er zijn overigens ook allerlei vijandjes die vreselijk blij, kwaad of droevig zijn. Ik heb me van dit laatste tijdens mijn speelsessies overigens niets aangetrokken, ik stampte de rakkers lekker plat, slingerde ze in het rond of gaf ze een opdonder met mijn paraplu. Ik bedoel, ik ben toch geen meisje!



Als ik ergens een hekel aan heb, zijn 't pratende paraplu's. En zwangere viltstiften, maar dat spreek voor zichzelf.

+ Een vermakelijke platformer uit de Mario-fabriek.
− Meisjesachtig, te makkelijk voor gevorderde gamers.

JUMP SUPE

Shonen Jump is een maandelijks tijdschrift vol typisch Japanse stripfiguren. Deze gaan elkaar met vuisten, voeten en vuurballen te lijf op de Nintendo DS.

Er zullen ongetwijfeld 35-jarige kaalkoppen in Assen bestaan die je exact kunnen uitleggen wat de achtergrond is van manga-figuurtjes als Monkey D. Luffy, Bobobo-bo Bo-bobo en Dio Brando, maar ik ben niet één van hen. Dat neemt niet weg dat ik momenteel heel veel plezier beleef aan een vechtspelletje waarin ik met deze personages - en heel veel meer - aan de slag mag.

PLATFORMPJES

Ik heb ze nog niet allemaal vrijgespeeld maar er zitten meer dan honderdvijftig bestuurbare vechtpoppetjes in deze game. Het zijn figuurtjes uit manga-series als Dragon Ball Z, Shaman King, Yu-Gi-Oh, Naruto, King of Tennis, One Piece en nog twintig meer of minder bekende getekende verhalen uit Japan.
De tweedimensionale gevechten vinden plaats tegen platte achtergronden uit deze manga's, verrijkt met platformpjes voor een Super Smash Bros-achtig spelgevoel. Ook de dubbele sprong, de vier-speler-stand, een zeer divers assortiment powerups en de mogelijkheid om je tegenstander het speelveld uit te trappen doen sterk denken aan Nintendo's platformvechtspel.
Totdat het nog niet aangekondigde maar onvermijdelijke Super Smash Bros DS in de winkels ligt, voldoet Jump Superstars uitstekend om mijn honger naar dit soort hectische knokpartijen te stillen. Temeer omdat het manga-thema op even slimme als unieke wijze in de gameplay is verwerkt, ondersteund door een zeldzaam leuke toepassing van het tweede scherm.

POMPMACHINES

De springerige gevechten vinden plaats op het bovenste scherm. Het onderste scherm ziet er uit als een pagina uit een manga-boekje maar dan zonder de brute verkrachtingen van schoolmeisjes door Satanische pompmachines.
Als de plaatjes op die pagina zijn verlicht, kun je ze met een druk van je vinger activeren.
Door op een klein plaatje te drukken gebruik je een versterkend voorwerp, met een groter plaatje roep je het figuurtje dat erop staat om je tegenstander te trakteren op een eenmalige superaanval, terwijl de grootste afbeeldingen je direct transformeren in de afgebeelde vechtersbaas.
Het is écht leuk om het tweede scherm op deze manier te gebruiken, helemaal omdat je gaandeweg het speltype voor één speler je eigen strippagina met je favoriete personages kunt samenstellen, als een soort kaartendeck in een Magic-spel.
Verschillende combinaties van plaatjes bieden uiteenlopende mogelijkheden, bijvoorbeeld om supercombo's uit te voeren door snel achter elkaar op verschillende vakjes te drukken.

> "IK KAN ME VOORSTELLEN DAT JE ALS HARTSTOCHTELIJK LIEFHEBBER VAN DIE MANGA-TROEP HIER HELEMAAL WILD VAN WORDT."

WILD

Wat beeld en geluid betreft zie ik in de game niet veel wat niet ook op een GBA-tje mogelijk zou zijn geweest maar toch heeft Jump Superstars de uitstraling van een eersteklas product.
De lekker vlotte manier van spelen, het goede gevoel van moves en besturing, de evenwichtige



Ik ben gek op Manga. Ga ook regelmatig naar een Japanse stripclub.



Ik kan 't niet lezen maar iets zegt me dat die gast rechts het ergens niet helemaal mee eens is.

VERWACHT: NOOIT



RSTARS



verhoudingen tussen de verschillende vechtkunstenaars, de subtiele humor, de gelikte presentatie, de uitgebreide mogelijkheden om de game naar je hand te zetten, ik stel het allemaal zeer op prijs. En als een 35-jarige kaalkop uit Assen al zo gecharmeerd is van deze game, dan kan ik me voorstellen dat je als hartstochtelijk liefhebber van die Manga-troep hier helemaal wild van wordt.

NIHIL

Mocht je haar na het lezen van deze pagina spontaan in puntige pieken zijn geschoten en je grote bambi-ogen momenteel wild over deze pagina schieten om de releasedatum te vinden, dan moet ik je teleurstellen.
Wegens licentieproblemen die ik hier verder niet ga uitleggen, is de kans dat deze game ooit een westerse release gaat beleven namelijk zeer onwaarschijnlijk, om niet te spreken van iets kleiner dan nihil.
We raden nooit aan om spellen te importeren maar de meeste gameshops in Nederland doen dat graag voor je, en anders kun je altijd nog terecht op liksang.com. De behoorlijk hoge taalbarrière passeer je via gamefaqs.com.



Briljant wat ze met dat onderste scherm gedaan hebben. Waar kan ik die game importeren!


De gameplay is top, met goed gebruik van het twee de scherm, en de game is zeer uitgebreid


Alleen te koop in Japan.

NINTENDO DS — VERWACHT: Q1 2006

CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.RES-EVIL.COM



RESIDENT EVIL

DEADLY SILENCE

De originele Resident Evil, je weet wel, dat deel met het onheilspellende landhuis, wordt klaargestoomd voor de Nintendo DS. Begin volgend jaar is het spel af, wij mochten de game alvast testen.

Soms heb je zoveel negatieve ervaringen met een game dat het lastig is om de objectieve videogamejournalist uit te hangen. Ik heb de eerste Resident Evil ooit geprobeerd op de originele PlayStation en vond het toen een interessante, maar onspeelbare game. Aan de besturing, waarbij je de hoofdrolspeler om zijn as laat draaien, heb ik nooit kunnen wennen. Destijds heb ik ook de Saturn-versie nog een spin gegeven - zelfde verhaal. En zelfs de GameCube-remake, hoe mooi ie ook was, kon me niet bekoren.

WEER HETZELFDE SPEL

Kortom, ik was blij dat Capcom de boel met Resident Evil 4 omgooide en ook voor simpele zielen zoals ik soepel speelbaar maakte. Vervolgens weer teruggaan naar die frustrerende, onhandige speelmethode voelt echt alsof een zombie zijn tanden in mijn linkerkuit heeft gezet - ook al is het op de Nintendo DS en mag het een aardige technische prestatie genoemd worden dat het spel zo getrouw is overgezet.
(Zelfs de tergend trage deuranimatie is intact, op de PlayStation noodzakelijk vanwege het laden van de CD. Gelukkig kan hij nu doorgedrukt worden.)
Desondanks: ik vind het al moeilijk om uit te kijken naar een game die ik al gespeeld heb, laat staan een game die ik liever nooit gespeeld had.

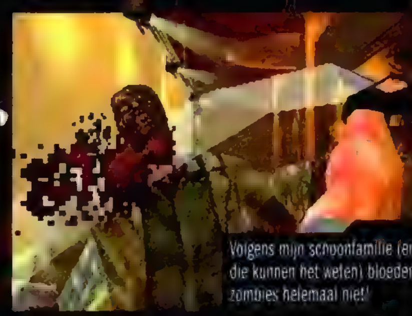
AANPASSINGEN VOOR FANS

Tegelijk weet ik dat de eerste Resident Evil een boel fans heeft. Er zijn zelfs mensen die de oude stijl beter vinden dan de nieuwe, omdat het door de beperkte bewegingsvrijheid enger zou zijn. Ieder zijn meug natuurlijk.
Voor die fans bevat deze nieuwe versie een aantal aardige extra's. Naast de authentieke Retro-stand is er namelijk Rebirth, waarin naast slimmere zombies en nieuwe obstakels ook wat touch-screen elementjes te vinden zijn.
In de demo die ik speelde kon ik niet ontdekken wanneer het precies gebeurt, maar je mag in ieder geval van tijd tot tijd met de stylus vanuit de eerste persoon op zombies inhakken. Ook kwam er gedurende de demo een eenvoudige kleurenpuzzel voorbij.

COÖPERATIEF

Ook is er een coöperatieve stand waarin je draadloos samen met een vriend kunt spelen waarschijnlijk zijn daar wel twee exemplaren van het spel voor nodig.
Tenslotte moet gezegd worden dat een aantal van de grootste ergernissen verwijderd zijn. Je hoeft niet meer naar het menu om te herladen, je mes wordt automatisch geselecteerd en met een druk op de knop kun je 180 graden draaien. Heel prettig voor wie dit spel straks gaat kopen - ik niet, dus.


Om toch een beetje de kiddy Nintendo stijl erin te houden, hebben de zombies een kort broekje aan.


Volgens mijn schoonfamilie (en die kunnen het weten) bloeden zombies helemaal niet!


Getrouwe overzetting, nieuwe elementen, coöperatieve stand.


Het blijft Resident Evil 1.

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Splinter Cell is een van de populairste franchises van Ubisoft. De vorige drie delen verkochten meer dan 12 miljoen exemplaren, dus je mag spreken van een klinkend succes. En toch zet men het Splinter Cell universum voor het vierde deel volledig op zijn kop. Jan sloop de Thalys binnen en infiltreerde de burelen van Ubisoft Parijs.

"Sluit je ogen. Wat is het eerste dat er in je opkomt als je aan Splinter Cell denkt?", zo vroeg de leadproducer van de nieuwe Splinter Cell voor de Xbox 360 aan z'n publiek.
"Drie groene lichtjes", antwoordde een journalist onmiddellijk.
"Inderdaad! Maar fuck de nightgoggles. Weg ermee. Fuck de gadgets. We breken Sam helemaal af, en bouwen hem langzaam weer op!"

NOC

De toon voor de presentatie van Splinter Cell: Double Agent was meteen gezet. Het is in een notendop de nieuwe weg die men is ingeslagen. Sam zonder mitrailleur, Sam zonder nightvision goggles, Sam zonder cameraatje op een buigzaam stokje... en toch is het een stealth action game. Wat is er allemaal de hand? Welnu, Sam's dochter krijgt een dodelijk auto-ongeluk. Geen wraakactie van een geheime organisatie, geen liquidatie van de CIA, gewoon vreselijk stomme pech.
Sam stort in en heeft 't gevoel dat het leven voor hem geen waarde meer heeft. Toch wil hij na verloop van tijd weer aan het werk en wordt hij NOC: oftewel Non-Official Cover. Niemand kent je, niemand weet van je bestaan af; het is 't meest

NIEUWE MULTI-PLAYER

Co-op speelt ook nu weer een grote rol en komt in aparte missies. Multiplayer is deze keer wat meer gestroomlijnd en kent op de Xbox de mogelijkheid om drie tegen drie te spelen. Op de PlayStation 2 blijft het twee tegen twee
De huurlingen zijn op beide platformen in de ban gedaan het is nu enkel spionnen versus spionnen
De Xbox 360 versie krijgt bovendien een exclusieve Multiplayer mode waar men nog helemaal niets over wilde zeggen


"Doorzetten Sam. Neem dat maar aan van een oud Tour de France renner die drie keer het bergklassement heeft gewonnen." "Draag je daarom altijd een col-trui van de buitencategorie?"


"Ik weet niet wat jij gegeten hebt, maar frisse poollucht ruikt volgens mij heel anders."


"Zeg die gasten dat er niets aan de hand is. Zeg ze dat je 't lekker vindt."

geheime en gevaarlijke soort van spionage dat er bestaat.
Vanuit zijn spionagetaak wordt Sam gevangen gezet en moet hij in de gevangenis aanpappen met crimineel Jamie. Een vooropgezette ontsnappingspoging volgt en Jamie brengt Sam - precies zoals gehoopt - naar de terroristengroep die Sam moet infiltreren.

VERTROUWEN

De game start in de gevangenis, tijdens een rel, en dat levert al direct totaal nieuwe gameplay op. Sam heeft slechts zijn kracht en lenigheid, en zonder gun met vizier en slotenkraker-gadgets op zak gaat het allemaal behoorlijk anders in z'n werk. Wanneer je je later bij de terroristen voegt, wordt nog eens duidelijk hoe anders Splinter Cell: Double Agent is. In het hoofdkwartier van de terroristen kun je vrij rondlopen tussen de missies door en dit is de plek waar je langzaam het vertrouwen van de terroristen moet zien te winnen.
Tegelijkertijd werk je ook nog voor NSA en heb je niet helemaal de vrije hand in je doen en laten. Zo zul je op missie gaan voor en met de terroristen maar dien je tegelijkertijd ook alle info aan de NSA door te spelen en dat gaat wringen.
Wie herinnert zich nog de opdracht die je kreeg van Lambert in Pandora Tomorrow om in de missie in Jeruzalem je vrouwelijke contactpersoon neer te schieten? Volgens Lambert zou ze een dubbelspionne zijn, terwijl Sam zelf geen enkele aanleiding had om dit te geloven. Schoot je haar niet neer dan kreeg je een veeg uit de pan van Lambert, schoot je haar wel neer dan bleef je met een kutgevoel zitten. Tenminste, ik had dat wel.
Double Agent zit vol met dergelijke beslissingen. Zo zul je al vrij vlot in het spel de opdracht krijgen een gegijzelde helikopterpiloot neer te schieten om je te bewijzen. De man smeekt om zijn leven, de doodsangst is in zijn ogen te lezen en hij huilt van paniek.
"Would you sacrifice one life to save 3000?", vroeg de Ubisoft producer met een sadistisch lachje.

CHINEES NIEUWJAAR

Ubisoft heeft verschillende ontwikkelteams voor Double Agent. Zo is er een apart team op de Xbox 360 gezet en dat zie je. Dit is een van de meest indrukwekkende, in ontwikkeling zijnde Xbox 360 titels die ik gezien heb.
Zo speelt een missie zich af in Shanghai, boven op een 88 verdiepingen tellend hotel. Dit hotel bestaat echt en is het hoogste gebouw van China. Het bizzarre is, Boris en ik hebben in dat hotel geslapen voor een Splinter Cell trip jaren geleden.
Het complete hotel en de omgeving is nagebouwd en in real-time in de game gestopt. En terwijl Sam abseilend ergens voor de ramen van de 70e verdieping hangt, viert men op de grond Chinees Nieuwjaar. Het vuurwerk zorgt voor een af en toe oplichtende omgeving en dat kan Sam's positie verraden. Deze missie was innovatief en technisch baanbrekend tegelijk.
Zeer imponerend zijn ook de missies overdag, in het daglicht wel te verstaan. Een van de missies speelt zich af in het Afrikaanse Kinshasa waar Sam temidden van vechtende rebellen, burgers en het leger, van A naar B dient te komen terwijl de hel letterlijk los is gebroken. Ik ben er nog stil van.

"JE SPEELT MEER DAN OOIT OP HET SCHERPST VAN DE SNEDE"

SCHERP

De nieuwe weg die Ubisoft is ingeslagen met de Splinter Cell reeks, spreekt me zeer aan. Het is in basis nog steeds een sluip- annex spionage spel maar je speelt meer dan ooit op het scherpst van de snede.
Ook het hoofdkwartier van de terroristen waar je het vertrouwen van de badguys moet winnen, vind ik heel tof. Je hebt nu dus per missie dubbele doelen. Enerzijds de doelen die je voor de terroristische cel moet volbrengen, anderzijds de dubbele agenda die je er voor de NSA op nahoudt.
Ik zit tot de release in ieder geval op het puntje van mijn stoel, gespannen te wachten op nieuwe ontwikkelingen en hou je in de tussentijd als volleerd spion op de hoogte van het laatste nieuws rond Double Agent.


"Hè, hè, eindelijk kan ik die vrijpartij van m'n buurvrouw goed volgen."


Sam was heel zuinig op z'n nieuwe briefopener. Toen ie de post nog met z'n vingers moest openritsen had ie zich twee keer heel naar gesneden.


"Tja, mannetje, had je die emmer maar niet moeten omgooien."

\+ Ieder platform krijgt exclusieve aandacht, volledige nieuwe aanpak, nieuwe multiplayer modes, Xbox 360 versie oogt bizar mooi.

− Trekt de SC achterban die nieuwe ingeslagen weg wel?

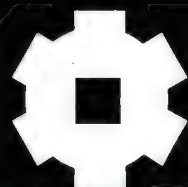
SPLINTER CELL PSP

Splinter Cell komt ook naar de PSP maar is inhoudelijk en storywise van een totaal ander kaliber. Het spel heeft nagenoeg niets te maken met Double Agent, zal ook niet zo heten, en heeft het grootste team tot nu toe op een PSP game zitten: meer dan 60 man!
De PSP game ziet er dan ook bizar goed uit en heeft grafische features die op een huidige PlayStation 2 technisch niet kunnen. Real-time lichteffecten door een schijnende maan, overtrekkende bewolking, twinkelende sterren aan een gitzwarte hemel en alle soepele animaties die bij de stealthmoves van Sam passen.
Splinter Cell op PSP is een flashback titel die terugblikt op alle voorgaande Splinter Cell games en Sam op verschillende missies stuurt die we nog niet kennen.
Ongelofelijk wat Ubisoft in een relatief korte tijd uit de PSP heeft weten te persen.



GAMESHOPS IN NEDERLAND

REVIEWS



"O nee, trek je dát aan? Die kleuren passen écht niet bij elkaar!" Geloof 't of niet maar bijna elke ochtend krijg ik dit thuis te horen als ik me net heb aangekleed. Oké, ik ben kleurenblind maar al zou ik dat niet zijn; ik vind het niet zo belangrijk of m'n sweater wel past bij m'n spijkerbroek en m'n sokken bij de rest.
Binnenkort ga ik naar een feestje waar ook Miss Nederland of zoiets aanwezig zal zijn en gekscherend zei ik tegen m'n vrouw dat ik niet wist of ik die nacht wel thuis zou slapen. "Nou, als je dan aanhebt wat je nu draagt, maak ik me geen zorgen", antwoordde ze meteen.
's Avonds zie ik m'n echtgenote regelmatig tientallen minuten peinzend voor de klerenkast staan om op een gegeven moment wanhopig uit te roepen: "wat moet ik morgen in hemelsnaam aan!" En dan hoeft ze alleen nog maar naar haar wérk (tenminste, daar ga ik vanuit).
Ben ik nou zo'n hork dat ik hoogstens 's ochtends effe ruik of ik dat t-shirt nog aan kan trekken? Hier op de redactie heb ik er in ieder geval nog nooit een opmerking over gekregen, die zullen hoogstens denken dat ik maar twee sweaters en één spijkerbroek bezit. Ach, ik maak me er niet druk om, zolang ik niet stink (ik stink toch niet, jongens?).
Toch, als ik naar vrouwen kijk, ligt dat ineens heel anders. Bij vrouwen vind ik het wél belangrijk dat ze leuk, vlot gekleed gaan en aantoonbaar aandacht hebben besteed aan hun kledingkeuze.
Nou ja, zo heeft iedereen z'n afwijking. Geeft me meteen een mooie kapstok om m'n maandelijkse lijstje aan op te hangen, waarbij ik me voor het gemak maar even beperk tot de bovenkleding.

ED

0-10	BROEKROK
10-20	TUINBROEK
20-30	JOGGINGBROEK
30-40	HOT PANTS / KORTE BROEK
40-50	OVERHEMD
50-60	VORMELOZE SWEATER
60-70	T-SHIRT
70-80	STRAKKE SPIJKERBROEK
80-90	MINIROK
90-100	NIETS

BOR'S TIPS

Heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.
1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen € 0,65 per minuut.

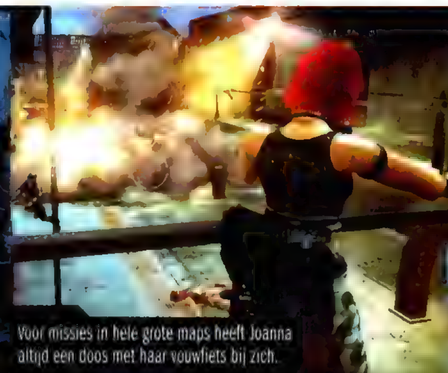
SCORE **79** | GRAPHICS **8** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **7**

Perfect Dark Zero is niet de killer launchgame waar ik zo vurig op hoopte maar de multiplayer maakt veel goed.

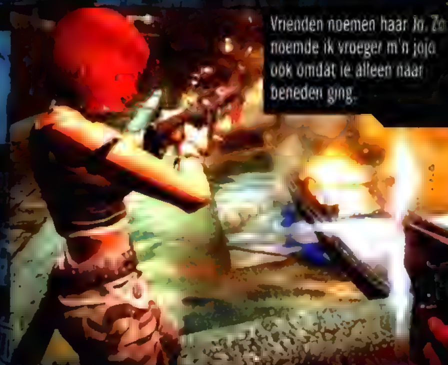
PERFECT DARK ZERO

GEEN MEESTERWERK

Ik weet niet wat er aan de hand is rondom Perfect Dark Zero maar het klopt van geen kant. Mensen prijzen de game hemelhoog of boren 'm de grond in. Zoals wel vaker ligt de waarheid ergens in het midden.



Voor missies in hele grote maps heeft Joanna altijd een doos met haar vouwfiets bij zich.



Vrienden noemen haar Jo. Zo noemde ik vroeger m'n jojo ook omdat ie alleen naar beneden ging.

Er is iets vreemds gaande rondom Rare's first-person shooter Perfect Dark. Enerzijds hoor ik mensen die heel negatief zijn over de game, waaronder een aantal gewaardeerde PU collega's. Als ik dan doorvraag blijken ze het spel na een leveltje of wat al terzijde hebben gelegd omdat ze het stijltje totaal niet trokken.
Anderzijds zijn er, vooral Amerikaanse, media die de game veel te hoge cijfers geven. Waarschijnlijk zijn ze zo trots op hun Amerikaanse Xbox 360 dat ze maar wat graag willen dat de spelcomputer een succes wordt, maar om dan nu al met negens te gaan strooien?
Hoe dan ook, als nuchtere Hollander met een talent voor nuance [en weinig zelfkennis - Ed] ging ik onbevooroordeeld Perfect Dark Zero spelen, en ik zag dingen die ik erg plezierig vond naast zaken die me stoorden en onaangenaam verrasten.

INDRUKWEKKEND

Laat ik beginnen met de graphics. Je kunt niet houden van het stijltje maar afgezien daarvan, valt niet te ontkennen dat PDZ een hele mooie game is. Misschien zelfs wel iets te mooi. Het lijkt erop alsof Microsoft en Rare dit spel hebben willen gebruiken om alle technische toeters en bellen van de 360 te tonen. Alles glimt en glittert je tegemoet. Er is zoveel bumpmapping tegenaan gegooid dat zelfs sneeuw en hout onnatuurlijk glimmen.
Het bonte kleurenpalet vind ik dan juist wel weer aangenaam. Er zijn genoeg grimmige shooters voorhanden op de Xbox 360 (CoD 2, Quake 4, Gun) dus het volwassen, cartoony stijltje dat een beetje doet denken aan TimeSplitters vind ik juist aangenaam en fris.
Daarnaast kent het spel een aantal indrukwekkende grafische hoogtepunten. Zo kom je aan het einde van het trainingslevel bij een open platform waar

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 - 32 • VERWACHT: OUT NOW



een gigantische, beeldvullende raket annex spaceshuttle klaar staat voor lancering. Vervolgens neem je een open lift langszij, helemaal naar boven toe, en zie je de basis onder je langzaam kleiner worden terwijl in de lucht soldaten met jetpacks je belagen. Dit is pure magie. Ook de latere jungle-levels behoren tot visueel prachtige spelmomenten.

"Schiet 'm neer, hij heeft alle afstandsbedieningen uit onze basis gejat."





Hoeveel polsbandjes voor goede doelen bestaan er eigenlijk?

TRAAGJES

Dan de singleplayer gameplay; die is vermakelijk maar doet werkelijk niets dat we niet al eerder gezien hebben in andere shooters. De spygadgets vragen weinig nadenken en het sloten kraken is nagenoeg precies hetzelfde als in Splinter Cell.
De wapens zijn wel erg tof gedaan en voelen lekker. Ze klinken fel en zien er mooi en goed geanimeerd uit. Vooral het opschroeven van je silencer mag er zijn, een wapen dat soms uitdaagt tot een sluipende manier van spelen. Alle guns hebben ook een goede secundaire vuurmode of zoomoptie.
Minder goed werkt het schieten vanuit dekking. Je spurt naar een krat of muurtje, moet wachten tot de groene actieknop in beeld verschijnt en pas dan kun je bukken en vanuit cover schieten. Dat gaat dus veel te traag en is in veel andere spellen al vele malen beter gedaan.
Daarnaast - en dat is echt een flink minpunt - voelt de game niet snel genoeg. Het lijkt wel alsof alle personages door het beeld heen joggen in plaats van rennen en dat uit zich vooral in rare animaties. Het is weliswaar een visueel en geluidstechnisch spektakel (als we de cheesy voice-acting even buiten beschouwing laten) maar de personages doen net een stapje of twee te weinig, en dat wringt.

Bij gamehelden heb ik bij gelijke geschiktheid een voorkeur voor vrouwen.



"IK VIND HET ZEER OPMERKELIJK DAT BIJ EEN SPEL VAN DIT KALIBER DE MULTIPLAYER DE SINGLEPLAYER DREIGT TE OVERKLASSEN."

VIJANDEN

De A.I. had wat mij betreft ook beter gekund. Vijanden reageren behoorlijk primair en rennen maar wat graag op je af. Op sommige momenten staan ze zelfs stil en kijken ze de verkeerde kant op. Van een next gen game had ik in dat opzicht meer verwacht. Je kunt weliswaar een hogere moeilijkheidsgraad instellen, maar dat heeft weinig invloed op de A.I. en zit meer in het feit dat je niet automatisch heelt, dat je meer missiedoelen krijgt en dat de vijanden in grote getalen je het vuur aan de schenen leggen.
Heb je de hoogste graad uitgespeeld dan opent er zich een vierde niveau en dan moet je echt van goeden huize komen.
Hoe dan ook, de shootouts zijn wel lekker groots opgezet en het gevaar komt vaak van meerdere kanten tegelijk. In coöperatieve mode wordt het sowieso een stuk interessanter want dan kun je via verschillende paden door de levels heen gaan, samen met een maat.
De co-op mode werkt knap en je kunt de hele singleplayer gameplay samen doorspelen.

MULTIPLAYER DE REDDER?

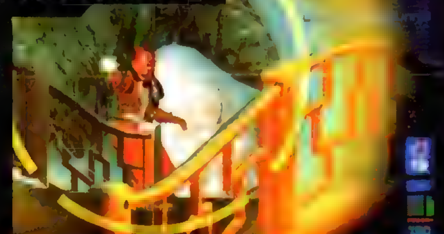
Van Perfect Dark Zero werd heel veel verwacht, mede door Microsoft's eigen gecreëerde hype. In reclames zien we Joanna Dark terugkomen, er is een Joanna Dark appartement in Amsterdam ingericht waar tijdelijk iedereen de Xbox 360 games kan komen spelen en de roodharige babe wordt gebruikt als billboard voor de nieuwe spelcomputer. Als je zo hoog inzet, mag je hoge verwachtingen hebben. Het pakte anders uit.

Multiplayer heb ik nog niet heel uitgebreid kunnen testen maar wat ik tot nu ervaren heb, spreekt me erg aan. De verschillende modes (waaronder eentje die erg op Counter-Strike lijkt), de groots opgezette maps en het feit dat je met onvoorspelbare spelers van vlees en bloed speelt, maakt dit zeer genietbaar.
Sterker, ik denk ook dat de multiplayer gameplay een apart cijfer zou moeten krijgen en ik ga me sterk maken om hier in het volgend nummer nog eens op terug te komen.
Ik vind het alleen zeer opmerkelijk dat bij een spel van dit kaliber de multiplayer de singleplayer gameplay dreigt te overklassen. Anders gezegd: ik vind dat je bij een spel in de Perfect Dark serie met een meeslepende, verhalende singleplayer game aan moet komen.
Nu is Perfect Dark Zero een bontgekleurde schiettent die mij zeker plezier opleverde maar een meesterwerk of must-have Xbox 360 titel is dit niet geworden.

Veel scherpschutters knijpen één oog dicht bij het mikken. Joanna heeft daar een speciaal kapsel voor: coupe sniper.



Hé, een underground tunnel. Goh witte sneeuw ook, en die brug loopt natuurlijk over nat water.



RARE • MICROSOFT • [illegible] • WWW.PERFECTDARKZERO.COM

SCORE 90

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Dit nieuwste deel van Prince of Persia doet alles wat het moet doen. Het verrijkt de sterke gameplay van de vorige delen met enkele vernieuwingen die de ervaring nog



Prince of Persia
The Two Thrones

De man simpelweg bekend als Prince keert terug, en dan heb ik het natuurlijk niet over een of andere kleine muzikant die graag op hoge hakken loopt te krijsen. Het is tijd voor de enige echte Prince... of Persia!

Laat ik vooropstellen dat ik de Prince of Persia franchise geweldig vind. Ik kan me de eerste keer dat ik het origineel in de jaren '80 zag, nog goed herinneren. De animaties leken zo echt dat ik spontaan begon te watertanden, en ook de actie elementen en puzzeltjes wisten mij te bekoren. Ongelooflijk wat een spel. De ervaring werd nog eens versterkt door een unieke setting, die perfect bij het geheel paste. Dat Ubisoft een mislukte poging nodig had om dit alles naar 3D te vertalen, vergaf ik ze onmiddellijk toen ik Prince of Persia: The Sands of Time speelde. Ze hadden het hem weer geflikt. Gameplay die vergeleken met andere games vandaag de dag even uniek was als de gameplay van het origineel destijds. En de setting was er (logisch gezien de grafische mogelijkheden) alleen maar op vooruit gegaan. Het hele '1001 Arabian Nights' sfeertje viel bij mij in ieder geval goed in de smaak.

COMMERCIE

Wat is mijn punt? Dat de commercie het weer eens moest verpesten, en het vervolg waar ik zo reikhalzend naar uitkeek een heel ander gevoel met zich meebracht. Een trailer met de gitaarherrie van Godsmack en een duistere Prince compleet met stoppelbaardje? Waar is dat nou goed voor? De verkoopcijfers natuurlijk, want jammer genoeg geldt ook voor het algemene gaming publiek: 'wat de boer (gamer) niet kent, eet (speelt) ie niet'. Gelukkig bleef de sterke gameplay in 'The Warrior Within' wel intact.

MEESLEPEND AVONTUUR

De balans tussen de nodige stoere taferelen en het magische sfeertje komt in dit derde deel een stuk natuurlijker over, ook al is er nog steeds één element dat mij stoort, maar daar kom ik nog op terug.

Laten we vooral bij het begin beginnen; het verhaal. Na afloop van het vorige avontuur vertrek je per zeilboot samen met Kayleen naar Babylon, jouw geboorteplaats. Maar nog voordat je kunt aanleggen, word

GENRE: ACTION-ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

completer maakt.

je beschoten en raak je Kayleen kwijt. De stad ligt grotendeels in puin en overal om je heen wordt ...ten.
Ik zal verder niets verklappen, maar door Kayleen weg te nemen van haar positie als bewaker van de tijd is de geschiedenis flink door elkaar gehusseld. Dit haakt mooi in op de gebeurtenissen uit zowel Warrior Within als The Sands of Time en levert voor iedereen die de vorige twee delen heeft gespeeld een meeslepend avontuur op.
'Nieuwelingen' hoeven overigens niet te schrikken want ook zonder enige kennis van de voorgeschiedenis raakt het verhaal van The Two Thrones de juiste snaar.

IJZERSTERK

Een meeslepend verhaal is meer dan meegenomen maar de echte ster is natuurlijk de gameplay, en die zit wederom ijzersterk in elkaar.
In essentie is de gameplay in twee categorieën te splitsen, zoals het een echte action/adventure titel betaamt. Enerzijds heb je de gevechten, die zowel leuk als spectaculair zijn, anderzijds het adventure element waarvan we kunnen zeggen dat het 't fundament van de game vormt.
Het gevoel dat de actie van een game als God of War je geeft wordt hier niet geëvenaard. Toch zijn de combo's leuk om uit te voeren en geeft het voldoening om er lekker op los te hakken, over vijanden heen te vliegen, hen in de diepte te smijten of ze neer te steken terwijl ze op de grond liggen.
Het lijkt alleen wel alsof de actie zich een heel klein beetje in slowmotion afspeelt, waardoor het directe gevoel van bijvoorbeeld een God of War ontbreekt.

ACROBAAT

The Two Thrones biedt echter wel adventure elementen die je in geen een andere game vindt. Je hebt zoveel acrobatische moves tot je beschikking (die je allemaal echt nodig hebt om je weg door de levels te vinden) dat je bijna het idee krijgt dat met elk voorwerp interactie mogelijk is.
Het slingeren aan palen, lopen over muren, balanceren op smalle balken en met je mes door vaandels naar beneden glijden, blijft indrukwekkend.
Uiteraard zijn er enkele nieuwe moves, zoals het tussen twee muren omhoog klimmen of naar beneden glijden, met je mes aan bepaalde gaten in de muur hangen en het diagonaal afzetten op uitstekende platen op de muur. Adriaan (van Bassie, je weet toch) is er niets bij.

STEALTH

Alle elementen die de vorige delen zo geslaagd maakten, zoals het navigeren door uitdagende omgevingen, de vermakelijke gevechten en wederom de mogelijkheid om de tijd terug te draaien (kun je mislukte acties nogmaals uitvoeren) vind je dus terug in dit derde deel.
Volledig nieuw ditmaal zijn de stealth kills. Als een vijand jou nog niet heeft gezien, kun je proberen hem te besluipen. Als het beeld een wazige rand krijgt, kun je met een druk op de knop de stealth kill beginnen, en deze afmaken door met de juiste timing op de aanvalsknop te drukken (soms meerdere malen).


Ook vroeger werd je al lastiggevallen als je voor het stoplicht stond.

Dit stealth element gaat niet zo ver als bij Splinter Cell maar als jij een vaas breekt of een groepje vogels doet opvliegen is het feest voorbij. Dit soort moves zijn bijvoorbeeld ook mogelijk als je onder de voeten van een vijand aan een richel hangt of boven hem tussen twee muren steunt.
Ik kan niet anders zeggen dan dat dit de gameplay goed aanvult. Het stealth element past helemaal bij de rest van de gameplay en voelt allesbehalve geforceerd.

MISPLAATST

Dan zijn we nu aanbeland bij een nieuw element dat naar mijn mening wél een beetje geforceerd aanvoelt en ik al eerder even aanstipte.
Op een of andere manier moet er toch weer een beetje stoer worden gedaan door de Prince, en voor mij hoeft dat niet zo nodig. Vanaf een bepaald punt in het spel verander je soms in 'The Dark Prince'.
Deze transformatie heeft de nodige gevolgen voor het uiterlijk van onze held, en in deze vorm zou hij niet misstaan in een game als Devil May Cry. Mooi ontworpen dus maar naar mijn mening niet op zijn plaats in Prince of Persia.
Gelukkig pakt deze transformatie op het gebied van de gameplay wel goed uit en dat is uiteindelijk toch het belangrijkste. Zo kun je gebruik maken van de afgebroken ketting aan je arm om vijanden te rammen en aan bepaalde uitsteeksels te slingeren.
Ook neemt je energie continu af. Deze kun je alleen aanvullen door vijanden te verslaan of zand te vinden. Hierdoor brengen de delen met de Dark Prince altijd een zekere tijdsdruk met zich mee.
Ik moet dan ook toegeven dat ondanks dat ik niet zo blij ben met de stijlkeuze van deze toevoeging, de gameplay er wel rijker van wordt

KOETS MET PAARDEN

Om het verhaal compleet te maken zijn er nog enkele puntjes die een vermelding verdienen.
Allereerst hebben we de camera, die ook in The Two Thrones zo nu en dan even tegenstribbelt. Aangezien dit in bijna iedere action/adventure titel het geval is, levert dit zeker voor de ervaren gamer geen onoverkomelijke problemen op.
Afwijkende levels, zoals die waar je met paarden door de straten van Babylon ragt, zijn leuk voor de afwisseling maar door de onvergevende collision detection evengoed frustrerend.
Gelukkig zijn deze intermezzo's van korte duur en word je grotendeels alleen maar geconfronteerd met de sterke punten van The Two Thrones, en dat zijn er nogal wat.


"Wat doe je hier lul, er geldt een ophokplicht!"


Deze move werkt niet van 17 juli tot 4 augustus 2006. Bouwvakvakantie hè...


Zoals de beroemde rechtsbuiten na een mooie kopgoal zei: "ach ik moest toch die kant op".

"THE TWO THRONES BIEDT ADVENTURE ELEMENTEN DIE JE IN GEEN EEN ANDERE GAME VINDT."


Dit is dat horror-level waarin ineens z'n schoonmoeder uit die achterste tombe tevoorschijn komt.


Waar hangt die trapeze?
Daar beneden wil ik niet wezen
Want die drie malkezen
Zijn gevaarlijker dan Kongolese
dwergkezen. Ik vrees met grote
vreze. Voor doorgesneden
pezen en oogprothesen.

UBISOFT • TEL: 030-662910 • WWW.UBISOFT.COM

SCORE **58** | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6



Terwijl Harry Potter steeds volwassener wordt en ook de boeken/films een steeds grimmiger en aangrijpender verhaal vertellen, stuurt EA de speler terug naar de kleuterklas. Dit kan niet zo bedoeld zijn.

HARRY POTTER
EN DE VUURBEKER

Als de machinaal werkende materie die wij kunnen zien en manipuleren de enige werkelijkheid is waar wij als moderne mensen nog in mogen geloven, ontstaat vanzelf een fenomeen als Harry Potter.



Uit de verbeeldingskracht van een enkel mens is een wereld opgediept die ons allemaal bekend voorkomt en betovert, zolang we nog maar niet te ver zijn verwijderd van de magische werkelijkheid waarin we werden geboren.
Alleen al vanwege zijn dubbele afkomst is de hoofdpersoon iemand die direct samenvalt met elke goedgeaarde lezer. Want ook al zijn we natuurlijk het directe gevolg van een avondje goedkope, machinale porno met ons paps en mams in de hoofdrollen, we zijn tegelijkertijd ook veel meer dan dat, bijvoorbeeld het tussentijdse product van miljoenen jaren evolutie, gestuwd door de wonderlijke drang tot samenhang op een broeiende aarde, tot leven gewekt door het licht van de zon.

BLINKENDE MUNTEN

Ook het bedrijf EA is tot leven gewekt door het licht van de zon, en wellicht zelfs daardoor geïnspireerd tot de wens om zoveel mogelijk blinkende munten te vergaren.



De manier waarop deze wens in vervulling gaat dwingt respect af en bewijst dat de koers die het bedrijf vaart wordt uitgezet door mensen met een bepaalde bezieling.
Dat deze bezieling niet direct spreekt uit de EA-producten die uiteindelijk bij mij in mijn spelcomputers verdwijnen, is iets waar ik kritiek en moet uiten, omdat ik daar op mijn beurt weer voor betaald krijg.
Alleen: waar te beginnen?

TREKSTRAAL

Sinds de leuke eerste Potter-game is de kwaliteit van de serie met elk deel een stukje achteruit gegaan, waardoor in dit vierde deel nog maar weinig van het betoverende Potter-gevoel valt te beleven.
Dat ligt niet aan de vormgeving, want alles ziet er leuk en sfeervol uit, met soms spectaculaire beeldeffecten, vooral in de mini-game-achtige opdrachten van het tovertoernooi.
Het heeft in ieder geval wel te maken met de debilisering van de spelopzet, die dit keer nauwelijks ruimte biedt om te avonturieren of met je magische krachten te experimenteren. Als de omgeving een trekstraal vereist (een tak blokkeert je pad), dan spuwt je stokje vanzelf de trekstraal, vereist de omgeving een waterstraal (een vuurhaard blokkeert je pad) dan spuwt je stokje vanzelf de waterstraal.
Ook het feit dat de camera zich in sommige situaties zo onwillig gedraagt dat de grootste uitdagingen in de game hebben te maken met het oplossen van dit soort problemen (bijvoorbeeld bij het richten en schieten met katapultachtige planten in het toverbos) maakt de ervaring weinig verheven. Tel daarbij de belachelijk lange laadtijden die je op de gekste momenten aan de kant zetten, en mijn ergernis mag duidelijk zijn.

BEZIELING

Dit is geen slechte game, want alles wat je een beetje van zo'n product mag verwachten zit er wel in. Je kunt met z'n drietjes tegelijk spelen, op een bezem vliegen, kaartjes verzamelen, de hele mikmak. Jonge en weinig ervaren spelertjes gaan dit wel diggen.
Wat ik als minder jonge en meer ervaren speler mis, is de bezieling, de wil om er werkelijk iets moois van te maken, om de consument iets te bieden wat hij nog nooit heeft beleefd, iets wat het leven de moeite waard maakt.



"Ik zie je wel naar me loeren daar beneden, jij smerige potterkijker!"



Hermelien wordt elk avontuur meer benieuwd naar wat Harry allemaal kan doen met z'n toverstok.

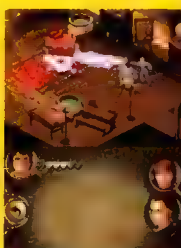
"WAT IK MIS, IS DE BEZIELING, DE WIL OM ER WERKELIJK IETS MOOIS VAN TE MAKEN."



"Hé, is dat je zesde been of ben je gewoon blij me te zien?"

ONDERWEG MET HARRY

Het nieuwste Harry Potter avontuur is er ook op de DS en PSP. Op de PSP speel je vrijwel hetzelfde avontuur als in je huiskamer, inclusief de mankementen die in het hoofdverhaal op deze pagina worden beschreven. Wel biedt de PSP versie aardige mini-games die je ook tegen elkaar kunt spelen.
Het DS avontuur heeft een iets andere invalshoek, meer puzzelgericht. De top-down look werkt daarbij prettig overzichtelijk en het touch-screen wordt ook leuk gebruikt, bijvoorbeeld om toverspreuken te tekenen en naar je tegenstanders te slingeren.
Ander leuk extraatje op de DS is de Niffler die je groot kunt brengen. Het heeft wel wat weg van Nintendogs maar dan iets minder uitgebreid. Al met al komt de DS versie het beste uit de bus.



GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 - 3 • VERWACHT: OUT NOW
ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.MEESTERVANMAGIE.NL

STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	76

Path of Neo is duidelijk beter dan Enter The Matrix, maar het is niet de game die Shiny weer op de kaart zet als echte topontwikkelaar.

THE MATRIX
PATH OF NEO

Ontwikkelaar Shiny waagt een nieuwe poging de spetterende actie van de Matrix trilogie om te zetten naar een videogame. Hadden ze beter de blauwe pil kunnen nemen? Lees snel verder!

Zou het tij dan eindelijk zijn gekeerd? Is Path of Neo de verlosser voor de franchise, zoals Neo dat in het verhaal is?
Om erachter te komen of deze titel door jou gewaardeerd gaat worden zul je jezelf twee vragen moeten stellen. Heb ik nog iets met de Matrix licentie? En vind ik soepele animatie en gelikte besturing belangrijk?
Is jouw antwoord op de eerste vraag "ja" dan ben je goed op weg om te genieten van de ervaring die Path of Neo neerzet. De productiewaarde is op zijn zachtst gezegd indrukwekkend. Alle content uit de trilogie is aanwezig en wordt nog eens aanzienlijk uitgebreid met vele extra's.
Er zit bekend beeldmateriaal tussen de actie doorgemixt dat opnieuw is gemonteerd en er is extra materiaal opgeduikeld. Zelfs de Wachowski broertjes laten iets van zich horen, en speciaal voor de game is een alternatief einde bedacht.
Alles wordt overigens mooi in beeld gebracht want de graphics zijn zeer keurig. Zelfs de PS2 versie komt er goed vanaf en laat zien dat effecten als bump-mapping weldegelijk mogelijk zijn op Sony's bejaarde console.

"Of ik lootjes wil kopen voor de Oudejaarsbingo van Bejaardentehuis Park In Zon? En daar bel je me voor uit bed!"

"Mevrouw, ik begrijp uw boosheid, maar er zijn écht nog geen kaartjes te koop voor Gameplay 2006."

DUBBEL GEVOEL

De tweede vraag is belangrijker maar ook een stuk lastiger te beantwoorden, naar mijn mening. De actie in Path of Neo geeft mij namelijk een heel dubbel gevoel.
Een deel van de game zit erg sterk in elkaar en zorgde ervoor dat ik er geen genoeg van kreeg om met opvallend spectaculaire combo's de vijanden uit te schakelen.
's Werelds beste martial artists hebben geholpen met het motion capturen van de vele bewegingen, en die zien er dan ook allemaal erg goed uit.
Je kunt met je vuisten, verscheidene slagwapens, pistolen en geweren de Matrix op zijn kop zetten, indien gewenst in bullet-time (dit maakt de aanvallen sterker). De mogelijkheden om meerdere vijanden tegelijk uit te schakelen zijn oprecht erg vet. En het uitbreiden van jouw speciale aanvallen met behulp van een systeem van aaneengeschakelde ringen, waarop hele krachtige moves kunnen worden unlocked, brengt na enkele uren spelen de nodige diepgang met zich mee.

KLUNGELIG

Maar haaks op al deze sterke gameplay staat de soms klungelige animatie en (sporadisch) stroeve besturing, die ik beide het best met een paar voorbeelden kan illustreren.
Als jij Neo met de analoge knuppel een keurig cirkeltje laat lopen, verspringt hij meerdere malen op hele onnatuurlijke wijze, alsof er enkele animaties simpelweg ontbreken. Waarom is het nou niet mogelijk om soepeltjes 360 graden te draaien in de Matrix?
De animaties voor de overgang van lopen naar een sprong, lijken eveneens niet compleet, wat een nogal houterige flying kick tot gevolg heeft. En als jij een vijand met een vette reeks aanvallen neerslaat, wil het nog wel eens gebeuren dat de slechterik al op de grond ligt maar Neo nog enkele seconden vrolijk in de lucht blijft rammen.
Dit wordt helemaal hinderlijk als de finishing move aan het eind van jouw combo een grab is want smijten met lucht ziet er natuurlijk belachelijk uit. Bedenk dus goed of dit soort technische mankementen bij jou in het verkeerde keelgat zullen schieten.

MIJN ANTWOORDEN

Nu is het natuurlijk heel leuk dat ik jou deze twee vragen voorschotel, maar wat zijn mijn antwoorden? Heb ik nog iets met de Matrix licentie?
Jazeker. Ondanks dat het tweede en derde deel de impact van het eerste deel misten, vond ik ze zeer vermakelijk. Dus de kans om het gehele avontuur in gamevorm te doorlopen laat ik niet snel liggen.
Vind ik soepele animaties en gelikte besturing belangrijk? Heel erg. Ik heb me in eerste instantie dan ook enorm gestoord aan de eerder genoemde slordige technische afwerking. Maar omdat de rest van de gameplay, met name de combat, wel goed in elkaar steekt, kon ik mij hier na verloop van tijd enigszins overheen zetten.

In The Path of Neo moet een groot mysterie worden ontrafeld: 'Hoe blijft dat brilletje zonder pootjes van Morpheus in godsnaam zitten'.

"HET WIL NOG WEL EENS GEBEUREN DAT DE SLECHTERIK AL OP DE GROND LIGT MAAR NEO NOG ENKELE SECONDEN VROLIJK IN DE LUCHT BLIJFT RAMMEN."


Oei, dat is een pijnlijke. Die zal hierna toch wat van zijn populariteit op de huwelijksmarkt moeten inleveren.

BORIS — PS2 / XBOX / PSP

GRAPHICS 8 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 5

SCORE 49



50 CENT BULLETPROOF

Hij heeft het afgelopen jaar meer dan 100 miljoen dollar verdiend, hij bezit vijf huizen en meer dan dertig auto's. Hij wordt in Amerika gezien als een halfgod en hij heeft, naar het schijnt, geneukt met Katja Schuurman. Dan is er nog maar één droom die je kunt verwezenlijken... een eigen videogame.

Toen Curtis Jackson zijn showbiz carrière begon, besloot hij R&B zanger te worden onder de naam Booboo (schatje). Toen dat niet echt een groot succes bleek, begon hij te rappen en werd hij ontdekt door de legendarische Dr. Dre, die na het succes van zijn eerste project, Eminem, wel in was voor iets nieuws.
Dre bedacht samen met Curtis de naam 50 Cent en sleurde Curtis de volgende dag mee naar de tattooshop van Mr. Cartoon met het inmiddels bekende resultaat.
Het R&B verleden van 50 Cent moest zo snel mogelijk vergeten worden en het verhaal werd zo gedraaid dat Booboo de naam was waaronder Curtis ooit zou hebben gebokst. Het eerste album werd een doorslaand succes en niemand twijfelde aan de geloofwaardigheid van Amerika's lievelingsgangster.
De waarheid is echter dat Curtis Jackson op een fantastische manier is gemarket en de massa vreet het produkt 50 Cent alsof het hamburgers bij de MacDonalds zijn. En vermoedelijk trappen ze er met deze game opnieuw in.

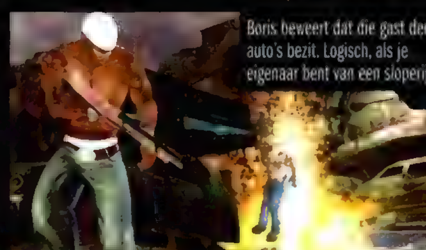
BIG NAMES

Bulletproof is een zeer rechtlijnige opeenstapeling van gebeurtenissen waarin jij, als 50 Cent, met een boel geweld en de hulp van je G-Unit soldaten Lloyd Banks, Young Buck en Tony Yayo een internationaal complot van misdaadsyndicaten moet zien te ontrafelen. Nadat 50 Cent negen keer is neergeschoten of beter gezegd, negen keer is geraakt, begint de lange weg van 50 naar wraak en eerherstel. Heel heel heel erg lekker belangrijk allemaal.
Ook Eminem en Dr. Dre maken hun opwachting en het verhaal is geschreven door iemand die iets te maken had met The Soprano's. Zodoende blijkt Bulletproof niet alleen een verzameling grote namen maar ook een absurde anti-climax als je bedenkt hoeveel geld er blijkbaar achter deze productie heeft gezeten.
Bulletproof biedt namelijk geen vrijheid in de ghetto's van LA zoals San Andreas maar meer een serie actiemomenten aan elkaar geplakt door overdreven cutscenes.

50 EUROCENT

Onlangs was 50 Cent in Amsterdam om een serie interviews te geven en Jan en Ruben waren aanwezig om de man te vragen of hij denkt dat zijn eeuwige rivaal The Game, nu ook een eigen spel zou willen? Curtis leek de humor van de vraag volledig te negeren en antwoordde dat The Game eerst maar eens een paar platen moet zien te verkopen.
Nou, wij raden meneer Jackson aan om eerst maar eens een fatsoenlijke game te maken want deze eentonige opsomming van shootouts verdient de tekst 50 Cent alleen op het prijskaartje.


"Ja, lachen 50. Inderdaad het leven van die gast is geen dubbeltje meer waard. Hahaha."


Boris beweert dat die gast dertig auto's bezit. Logisch, als je eigenaar bent van een sloperij.

OUT NOW • GENUINE GAMES • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • HTTP://WWW.50CENTBULLETPROOF.COM/

XBOX 360 — STEVEN

GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

SCORE 75

AMPED 3

Dat belooft wat: een nieuw deel in de Amped snowboard serie dat exclusief voor de Xbox 360 is ontwikkeld. Kom maar op met die realistische sneeuw en indrukwekkend grote spelwereld!

Eerlijk is eerlijk, iedereen wordt stiekem een beetje geil van de graphics van een gloednieuwe console. Zelfs ik, die bekendstaat als gameplay purist, moet bekennen me hier wel eens schuldig aan te maken.
Dus wat verwacht je dan precies van een next gen snowboard game? Ik denk aan de grootste en meest gedetailleerde pistes die ik ooit virtueel heb over- [illegible]
En laat ik het maar [illegible], op dit gebied stelt Amped 3 simpelweg teleur. De game ziet er absoluut goed uit maar van een game die specifiek voor deze hardware is ontwikkeld, mag je veel meer verwachten.
Uiteraard laat het soortgelijke titels voor de huidige systemen achter zich maar het verschil is niet zo groot als ik had gehoopt.


Zo, daar wil ik weleens een Glühwijntje mee slobberen.

TONY HAWK

Wat betreft het uitvoeren van de tricks is er ditmaal een opvallende keuze gemaakt. Het grapje dat je een raketgeleerde moet zijn om met Amped uit de voeten te kunnen, gaat niet meer op.
Er is ditmaal voor een vergevend systeem gekozen waarmee je de welbekende snowboard moves uitvoert, wat zowel de in te toetsen knoppencombinaties als het landen vergemakkelijkt.
Alles bij elkaar genomen vertoont de gameplay een grote gelijkenis met de Tony Hawk games. In theorie is dit zeker geen slechte ontwikkeling maar als je juist een fan was van de hardcore besturing van de Amped reeks, kom je [illegible] bedrogen uit.
[illegible] dit derde deel heeft ook goed gekeken naar de Underground delen van Tony Hawk want er is ditmaal namelijk een uitgebreide Story mode aanwezig; geen overbodige luxe overigens want een noemenswaardige multiplayer is nergens te vinden.

GEINIG

Niet iedereen zal het stijltje dat wordt gehanteerd trekken maar ik moet zeggen dat ie bij mij toch wel goed in de smaal valt. Denk aan een soort van [illegible] beleeft een bizar avontuur vol met absurde personages en onwaarschijnlijke plotwendingen.
De vormgeving vliegt alle kanten op, met enkele geinige 'stop and go' ani- [illegible] de oude King Kong [illegible] ekke poppetjes en odes [illegible] 16-Bit periode. En, [illegible] ch gebied op [illegible] et alles er scherp uit en [illegible] l de omgevingen als de per- [illegible] ruk te maken.


"Wat ik zoek? Wat dacht je van een noemenswaardige multiplayer mode!"


"Ladies and gentleman: it's boarding time at Gate 3."

OUT NOW • INDIE BUILT • 2K SPORTS • TAKE TWO • TEL: 076-5481350 • WWW.2KSPORTS.NL

NIELS

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

Onverwacht vermakelijk. Een soort no-sweat, all-fun Efteling-ritje. Minder geslaagd als vechtgame.

KAMEO
ELEMENTS OF POWER



Kameo is mijn favoriete Xbox 360-lanceergame... omdat het me zo aan De Efteling doet denken. Wil je weten hoe dat in elkaar steekt, lees dan deze review.

Vroeger was het mijn droom om nieuwe attracties te verzinnen voor de Efteling. En als dat niet lukte, zou ik wel mijn eigen pretpark beginnen. Met een groot stuk bordkarton als ondergrond knutselde ik alvast een maquette in elkaar.
Je snapt dat van dat alles niks terecht is gekomen, in plaats van attractiebedenker werd ik gamereviewer. Maar toen ik Kameo: Elements of Power speelde, kwam mijn oude droom wel heel dichtbij.
Deze game is namelijk net een Efteling-attractie. Elfje Kameo woont in het Enchanted Kingdom en daar zoemen elfjes voorbij, rennen eekhoorntjes door het groene gras en liggen er soldaten te slapen. Net het sprookjesbos!
(Overigens is de link tussen avonturenspellen en pretparken niet gek. De makers proberen je op dezelfde manier 'rond te leiden'. Denk aan de manier waarop je het kaartje in de gaten houdt om te zorgen dat je niets mist.)

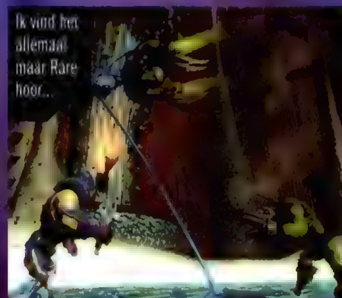
ONVERWACHT LEUK

Ik heb een enorme zwak voor de Efteling en misschien wist Kameo me daarom zo te grijpen. Het heeft dezelfde dromerige sfeer, dezelfde fantasievolle situaties, dezelfde kleurige ontwerpen (al vind ik de personages een beetje saai) en dezelfde prachtige achtergrondmuziek (serieus, de soundtrack is briljant, op een gegeven moment zingt er zelfs een kozakkenkoor mee).
Dit alles had ik totaal niet verwacht! Het eerste level, dat ik op de Gameplay had geprobeerd, was grauw en saai. En Microsoft promootte Kameo als een veredelde vechtgame.
Het uiteindelijke spel is veel ambitieuzer dan ik dacht; meer een soort Zelda, waarin je stap voor stap tien Elemental Warriors moet vinden, ieder met unieke moves. In het eerste level kun je er alvast een aantal testen maar daarna, als je ze allemaal weer kwijtraakt, komt Kameo op dreef.
De tien Warriors zijn te vergelijken met de gereedschappen die Link gedurende een Zelda-avontuur verzamelt. Zo kan het waterbeest Flex, vijanden naar zich toe trekken of richting blauwe planten slingeren, een soort hookshot dus.
Ook leuk is Major Ruin, die in balvorm tegen schansen kan rollen.

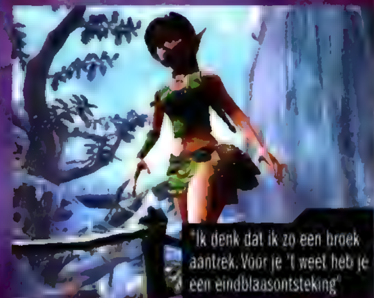
INSTANT ZELDA

Kameo is een soort Zelda, maar dan wel een 'light'-variant. Een mooi voorbeeld is het paard. In Zelda krijg je dit beest pas na [illegible] mag je 'm direct [illegible] Badlands betreedt. Daarnaast [illegible] - en kom je toch nog vast te zitten, dan heeft het spel altijd hints voor je (die je gelukkig niet per sé hoeft te lezen).
Kameo wordt nooit echt moeilijk maar blijft wel steeds interessant, met name doordat er steeds weer inventieve situaties voorbij komen. Zoals de keer dat je een enorme walrus moet bevrijden en beschermen tegen snode trollen, zodat hij genoeg tijd heeft om een deur open te beuken.
Ondanks dat (of juist doordat) de game een beetje aanvoelt als een gemoedelijk Efteling-ritje (denk: Fata Morgana of Droomvlucht) wist het mij een weekend lang - veertien uur volgens de spelklok - geboeid en op het puntje van mijn stoel te houden. Ik kon niet stoppen tot ik het spel uit had.





Ik vind het allemaal maar Rare hoor...



"Ik denk dat ik zo een broek aantrek. Voor je 't weet heb je een eindblaasontsteking"

> **"KAMEO IS EEN SOORT ZELDA, MAAR DAN WEL EEN 'LIGHT'-VARIANT."**

VEREDELDE VECHTGAME

Een heel aardig spel dus, dat de mogelijkheden van de Xbox 360 af en toe ook nog eens aardig demonstreert (al is het duidelijk te zien dat dit oorspronkelijk gewoon een Xbox-game was).
Met name effecten als mist, stofdeeltjes, invallende lichtbundels en de constante dag/nacht-cyclus zijn fraai. De vele glanzende oppervlakten die je tegenkomt zijn wel wat overdreven, al geven de makers hiervoor een leuke verklaring: ze hebben her en der elfjes met schoonmaakborstels laten rondvliegen. Ironisch genoeg (zo was het immers gepromoot) valt Kameo vooral tegen als vechtgame waarin je legers van honderden trollen afslacht. Slechts enkele van de Warriors hebben hier enige handigheid in, terwijl de game er wel op is 'ingericht'. Zo krijg je punten voor massieve slachtpartijen, waarmee je allerlei DVD-achtige extra's kunt ontgrendelen. Tijdens mijn testsessie ben ik hier niet ver mee gekomen; misschien werkt het beter in de coöperatieve tweespelerstand.
Gelukkig was dit in mijn ervaring ook niet nodig. Als Efteling-ride biedt het spel beslist genoeg vermaak.



Oog om oog, tand om tand



"Ach gut, jij mag thuis zeker altijd de marshmellows poffen."

RARE • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.KAMEO.COM
GENRE: SPROOKJESGAME • AANTAL SPELERS 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

ATARI GO P



Natuurlijk waren we aanwezig bij Atari's traditionele 'Go Play' event. Ook dit jaar toonde deze old school ontwikkelaar hun nieuwste games aan de wereldpers. STEVEN

Geen betere manier natuurlijk om een tweedaags event te beginnen dan met een toespraak van Bruno Bonell, de president van Atari. Ik zal je uiteraard niet lastigvallen met het hele verhaal (die ruimte is beter besteed aan de games) maar wel noemenswaardig was de spontane en open manier waarop meneer Bonell ons toesprak. Gemaakte fouten werden toegegeven en als er iets intern niet lekker liep, werd dat gewoon verteld.

SNACK GAMING

Een geinig begrip dat regelmatig werd genoemd in Bonell's speech was 'snack gaming', dat volgens Atari een belangrijke rol gaat spelen in de toekomst. Het komt er simpelweg op neer dat zij denken dat het belangrijk is om virtuele ervaringen te bieden die gespeeld kunnen worden wanneer de gamer wil (als je er trek in hebt dus, vandaar de naam 'snack') en zo lang de gamer wil, of dit nou vijf minuten is of acht uur. Ik zag dit nog niet echt terug in hun aankomende line-up. Wat ik wel aantrof, lees je hier.

DESPERADOS 2 (PC)

Potverdorie wat ziet deze cowboygame er strak uit. De engine waar dit vervolg op draait is echt heel dik. De actie is ditmaal namelijk slechts gedeeltelijk strategisch, met een nogal hoog camerastandpunt. Maar het is nu ook mogelijk om op de spelers in jouw team (grotendeels oude bekenden met enkele nieuwe gezichten) in te zoomen en bepaalde handelingen vanuit een third-person view te verrichten.

Als jij dus een dorpje goed hebt bekeken en een plan hebt gemaakt om het te bestormen, kun je vanuit een third-person view binnenwandelen. En verrassend genoeg houdt het indrukwekkende detail ook van dichtbij bekeken stand. Effecten als ragdoll physics, realtime lighting en bump mapping kom je niet dagelijks tegen in dit soort titels. Ook de gameplay leek goed in elkaar te zitten. Giddy up!



NEVERWINTER NIGHTS 2 (PC)

Over Neverwinter Nights 2 deed ontwikkelaar Obsidian Entertainment nog een beetje geheimzinnig. Uiteraard zal de game een duistere Story mode bevatten waar je weer veel mogelijkheden hebt tot interactie met alle NPC's, hetgeen het verloop van het avontuur bepaalt.

Het indrukwekkendst is echter de bijgeleverde toolset. Deze biedt, dankzij ongelooflijk uitgebreide en strak ontworpen software, de mogelijkheid om je eigen gebeurtenissen en omgevingen te ontwerpen.

Het volledige landschap, alle high-end effecten zoals dynamisch licht, en alle vijanden en bewoners, kunnen tot in het kleinste detail worden aangepast en geïmplementeerd in jouw creatie. Aankomende gamedesigners opgelet!



TIMESHIFT (XBOX 360 / XBOX / PC)

Half-Life 2 meets Blinx? Da's een beetje een ongelukkige vergelijking misschien maar daar komt het wel op neer.

In essentie is Timeshift een doorsnee FPS: cutting edge graphics, grote interactieve omgevingen en brute wapens. De benodigde twist zal de mogelijkheid zijn om de tijd te beïnvloeden. Toegegeven, dit is niet bijster origineel maar het blijft een concept dat wel leuke gameplay mogelijkheden op kan leveren.

Zo zul je vijanden kunnen neerschieten, de tijd kunnen terugdraaien en ze nogmaals neerschieten. De tijd vertragen en rondjes om ze heen rennen. Noem het maar op. Kogels worden echt gevolgd. Schiet je in de lucht, dan vallen ze later keurig met een boog weer terug op de grond. Schiet je recht naar voren en stop je de tijd, dan kun je naar je kogel rennen en er voor gaan staan.

Dit slaat allemaal natuurlijk nergens op maar als ik vertel dat je een ton kunt opblazen en de tijd kunt stoppen zodat deze in de lucht blijft hangen en als platform kan dienen om zo over een hek te springen, wordt het alweer een stuk interessanter.



TEST DRIVE UNLIMITED (XBOX 360)

Test Drive Unlimited wist mij aangenaam te verrassen. Je zult hopelijk wel begrijpen dat de woorden 'MMO racinggame' bij mij erg goed in de smaak vallen.

Het is de bedoeling je eigen personage aan te maken, een auto en een huis te kopen, en vervolgens te leven en te racen op Hawaï.

Het eiland is realistisch nagemaakt en bevat zo'n 1600 kilometer aan wegen. Een rondje langs de kust in een snelle auto (er zitten alleen maar supercars in TDU trouwens) zal je ongeveer vijf uur van je leven kosten. Onderweg kom je winkels, autodealers en clubs tegen, en als je een andere speler langs ziet rijden kun je door te toeteren een race starten.

Als genoeg gamers dit virtuele Honolulu betrekken zou het daar nog wel eens een gezellige boel kunnen worden.



PLAY 2005

ACT OF WAR EXPANSION (PC)

Het is geen geheim dat ik geen kaas heb gegeten van het RTS genre. Maar het moment dat ik mij in dit soort games ga verdiepen, begint toch wel te naderen geloof ik, nu ik inmiddels meer aandacht aan mijn PC schenk dan aan al mijn consoles samen.
Act of War lijkt mij een geschikte kandidaat om mee te beginnen. Het origineel is goed ontvangen en deze expansion lijkt behoorlijk wat vernieuwingen te introduceren. Allereerst is alles op schaal, dus als grondtroepen naast jouw tanks staan dan kloppen de verhoudingen. Nieuw is de toevoeging van 'naval warfare'; er worden vijftien verschillende soorten schepen geïntroduceerd waarmee je andere schepen of doelwitten op het land kunt bestoken.
De stand-alone game ziet er grafisch al opvallend goed uit, en de expansion sluit hier mooi op aan. Ik ben in ieder geval best bereid een oorlogje te voeren als de game uitkomt.

ALONE IN THE DARK (XBOX 360)

De grondlegger van het survival horror genre zal volgend jaar de Xbox 360 bezoeken, met alweer het vijfde deel in de Alone in the Dark serie.
De real-time trailer gaf weinig informatie weg behalve dat held Edward Carnby terugkeert, het verhaal zich in en om Central Park NY zal afspelen en de gameplay actie georiënteerd zal zijn. Visueel was dit zonder enige twijfel de meest indrukwekkende titel die ik heb gezien op het event. Of er ook een PC versie in het verschiet ligt was nog geheim maar de blikken van het team zeiden genoeg (ja dus).



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE (PC)

Na een kwartiertje met D&D Online in de weer te zijn geweest de afgelopen E3, was ik niet heel erg onder de indruk. Echter, nu ik in alle rust de kans kreeg om met een party een dungeon te doorlopen, zie ik er de charme toch wel van in.
Alle bekende klassen uit het D&D universum maken hun opwachting. De basis voor alle online avonturen is één grote stad, in tegenstelling tot een uitgestrekte wereld zoals je die in World of WarCraft treft. Deze stad dient als basis vanaf waar je onder de grond de ene dungeon na de andere moet uitwonen.
Door de ietwat overzichtelijkere spelwereld hoopt de ontwikkelaar D&D Online toegankelijker te maken dan de meeste MMO's.



DRIVER: PARALLEL LINES (PS2/XBOX)

De goede naam van Driver is behoorlijk beschadigd na het vorige deel maar Reflections Interactive is nog niet bereid de handdoek in de ring te gooien. En eerlijk is eerlijk, de eerste twee delen waren geweldig dus ze kúnnen het wel.
Voor Parallel Lines willen ze weer meer nadruk leggen op het racen en da's wat mij betreft een goed iets. Het verhaal opent in 1978, waar jij net je criminele carrière begint. Dit is natuurlijk een vette setting, met geweldige muziek en stoere auto's. Maar halverwege het spel gaat er iets gruwelijk mis en beland je voor 28 jaar in de gevangenis.
Als je dan weer vrij man bent, is de hele stad waarin je woont uiteraard volledig veranderd, evenals de voertuigen die daar rondrijden. Een leuk idee, dat ditmaal hopelijk wél goed uitgewerkt gaat worden.



CRASHDAY (PC)

Toen ik Crashday voor het eerst zag staan op de Go Play 2005 liep ik strak door. Een of andere suffe arcade racer voor de PC, daar zit ik echt niet op te wachten. Maar na de presentatie van de ontwikkelaar merkte ik dat ik iets te voorbarig was met mijn vooroordelen, want er zijn behoorlijk wat interessante gameplay elementen te vinden in Crashday.
Da's niet zo verwonderlijk want games als Burnout, Flatout en Carmageddon hebben als inspiratie gediend. Dit levert een onwaarschijnlijke hoeveelheid verschillende spelopties op, waaronder een capture the flag, deathmatch (compleet met machinegeweren enzo), stunt (a la Tony Hawk door een baan met ramps rijden) en traditionele race-onderdelen. De uitgebreide track editor moet het pakket compleet maken.



CONCLUSIE

Ik kan niet anders zeggen dan dat Atari's line-up sterk overkomt. De games zijn divers en ik heb niet één titel kunnen betrappen op het onnodig gebruik maken van hippe cultuur om zo beter te verkopen, voor mij persoonlijk is dat een goed iets.
Natuurlijk spreken niet alle games mij evenveel aan maar het hele zooitje lijkt voorzien van sterke gameplay. En met name Alone in the Dark, Test Drive Unlimited, Neverwinter Nights 2, en Desperados wisten mij aangenaam te verrassen.



XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE STEVEN

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8

SCORE 77



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Skateboard legende Tony Hawk heeft klaarblijkelijk nog geen plannen om ons gamers met rust te laten; voor de zoveelste keer helpt hij ons op het populaire plankje met vier wielen.

Tel je even met me mee? Vier maal een Pro Skater deel en twee maal Underground. Dus ze mogen bij Neversoft wel een nieuwe subtitel hebben bedacht, we zijn inmiddels toch echt toe aan alweer het zevende deel van de Tony Hawk reeks.

En daar komt ook meteen mijn grootste probleem uit voort. Ik ken het hele gebeuren inmiddels wel. En wat voor een naam je het beestje ook geeft, ik haalde binnen de kortste keren alweer belachelijk hoge scores met mijn combinatie van tricks.

Dat is helemaal geen goede zaak als je bedenkt dat ik niet eens alle zes de voorgaande delen heb gespeeld. Ik heb een beetje gesnoept van Pro Skater 3 en 4, en heb genoten van de eerste Tony Hawk Underground. Evengoed voelde American Wasteland ongewenst vertrouwd aan.


"Oh sorry Boris, jij was eerst zeker?"


Die gast snapt écht niet waar zo'n plank voor dient. Als die naast een mooie meid in bed ligt, gaat je overal voelen waar het ventiel zit om haar leeg te laten lopen.

FIETSJES

Er is wel de moeite genomen om enkele nieuwe elementen in de mix te gooien. De belangrijkste gimmick is de reusachtige spelwereld die zogenaamd zonder laadtijden aan elkaar zit geplakt. Uiteraard zijn er wel laadtijden aanwezig maar heeft de ontwikkelaar deze kunstig onder semi-interactieve laadschermen verstopt, zoals busritjes tussen verschillende gebieden. Verwacht dus niet dat je zonder onderbrekingen al grindend de hele stad doorkruist.

Een nieuw element dat daadwerkelijk invloed heeft op de gameplay is de toevoeging van BMX fietsjes. Als je er voor kiest om de stad onveilig te maken op twee wielen word je met een nieuwe besturing geconfronteerd, waardoor er in ieder geval een zekere variatie aanwezig is.

De aanwezige modes zijn een mix van alles dat je tot op heden gewend was van de serie. Zo is er een ietwat korte Story mode, een sterke Classic mode met veel bekende levels, en kun je je uitsloven in de (online) multiplayer.

HOOGSTE TIJD

Betekent het vertrouwde gevoel dat American Wasteland geen goede game is? Zeker niet. Sterker nog, ik kan me geen betere skateboard game bedenken. Het feit dat er geen concurrentie is draagt hier overigens ook zijn steentje aan bij.

Mijn probleem met deze titel is dat de basis van de gameplay grotendeels nog afkomstig is uit het allereerste deel. En als we zijn aangekomen bij deel nummertje zeven vind ik het toch wel tijd om een game daar een beetje op af te rekenen. Dit kost de game zeker een heel punt. Kom op Tony, zorg er effe voor dat de mensen bij Neversoft eens met een nieuw concept komen. Het is de hoogste tijd!

OUT NOW • NEVERSOFT • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PSP

JEROEN  GRAPHICS 7 REPLAY 6

Ik haat deze game maar hou er ook van.

PURSUIT

Liefde en haat liggen dicht bij elkaar en dat kan soms voor behoorlijk wat innerlijke strijd zorgen.

Pursuit Force heeft alles in zich; het is een game om van te houden maar op het moment dat je liefde te diep gaat, breekt het je hart.

De game heeft namelijk ook slechte kanten. Op de momenten dat je die kunt negeren, lijkt het even goed te gaan... tot de duistere zijde weer als een klap in je gezicht naar voren komt.

Pursuit Force is een spel dat je weglegt, weer oppakt en weer weglegt om het vervolgens weer op te pakken en daarna weer etc. etc.

LIEFDE

Er zijn genoeg zaken om van te houden.

Zo weet het concept ondanks z'n eenvoud te imponeren. Als speler kruip je in de huid van een politieagent om de orde op de snelwegen te handhaven. Je racet in je supervette politiewagen over het asfalt op zoek naar misdadigers om middels bloedstollende achtervolgingen een einde aan hun criminele praktijken te maken.

Die achtervolgingen zijn spectaculair, aangezien je als een ware acrobaat zonder vrees, van wagen naar wagen springt en de inzittenden middels een salvo kogels uitschakelt.

Dit ziet er niet alleen goed uit maar speelt ook nog eens heerlijk simpel. De inzittenden van wiens


Wat een schotel. Hier woont vast een hele rijke Turk.


"Sorry, ik neem nooit lifters mee."

BIGBIG STUDIOS • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • NL.PLAYSTATION.COM

PURSUIT FORCE

GAMEPLAY 7

70 SCORE



wagen jij op de motorkap staat, zullen op hun beurt jou ook onder vuur nemen. Met een druk op de knop ontwijk je de kogels om vervolgens weer op de auto te klimmen en de passagiers te trakteren op een paar extra openingen.
Als je goed je best doet, word je beloond met een volgelopen balkje dat je op twee manieren in kunt zetten. De eerste manier is om jezelf wat gezondheid terug te geven en je wagen te repareren. Erg handig als je niet de mogelijkheid hebt om van wagen te wisselen.
De andere manier is om je 'Justice Shot' te laten gelden. Hiermee kun je tijdens een sprong de bad guys alvast onder schot nemen, dat scheelt weer een lastig vuurgevecht terwijl jij op de wagen balanceert.
Dit alles zou op den duur toch vrij eentonig kunnen worden, maar er is genoeg variatie aanwezig. De missies spelen zich namelijk niet alleen maar af op de snelweg én de voertuigen die je bestuurt zijn niet alleen maar auto's. Je zult ook plaats moeten nemen op motoren, in speedboten en zelfs achter het boordkanon van een helikopter.
Zo kan een opdracht beginnen met een simpele achtervolging, waarna je de wagen voor gezien houdt en te voet verder moet om uiteindelijk in een speedboot plaats te nemen.

HAAT

Er zijn echter eveneens genoeg redenen om het spel te haten.
Zo is er de moeilijkheidsgraad die al vanaf het begin te hoog is, waardoor aardig wat van je doorzettingsvermogen wordt gevraagd.
Tegelijk zijn er ook opdrachten die je met twee vingers in de neus kunt voltooien. De balans is dus ook een klein beetje zoek.
Wat verder irriteert is de besturing van sommige bolides; het nemen van scherpe bochten is haast onmogelijk en als je dan een opdracht hebt waarin je enkele voertuigen moet zien te beschermen op een bochtige sectie, is dat vragen om problemen. Zeker omdat het onmogelijk lijkt om de opgelopen achterstand vanwege je langzamere bochten, nog goed te maken.
Ander probleem is dat je ook de langdurige missies bij eventueel falen, helemaal over moet spelen. Checkpoints zijn er niet en da's dus erg irritant.

INNERLIJKE STRIJD

Ik weet niet goed wat ik met Pursuit Force aanmoet; ik begin aan het spel, leg het weer weg en pak het weer op. Ik wil het liefhebben maar steeds word ik weer geconfronteerd met de slechte kanten. Ik haat het en toch hou ik ervan.

"IK WEET NIET GOED WAT IK MET PURSUIT FORCE AANMOET."

PLAYSTATION 2 — BORIS

GRAPHICS 8 REPLAY 5 GAMEPLAY 5

65 SCORE

URBAN REIGN

Anders dan de naam doet vermoeden, kom je in Urban Reign geen gepimpte auto's en gangsta's tegen. Maar of de game daar beter van is geworden, is de vraag.

Urban Reign is een vechtgame van de oude stempel. Het doet een beetje denken aan een game als Tekken maar heeft natuurlijk niet de legendarische fighters die van Tekken zo'n succes hebben gemaakt.
Urban Reign doet het trucje van Tekken na, alleen speelt de actie zich nu exclusief af op straat en in afgelegen steegjes. Die steegjes zijn de reden dat de game Urban Reign heet want het idee achter het flinterdunne verhaal is dat je in een straattoernooi de beste straatvechter ter wereld wordt.
Er zijn meerdere vechtjassen die je tijdens de singleplayer mode kunt unlocken. Die personages zijn niet zo divers als bij een game als Tekken maar dat zullen veel gamers misschien helemaal niet zo erg vinden.

ONREDELIJK

Urban Reign is een moeilijke game. De computertegenstanders hebben geen enkele moeite om de ene combo na de andere uit te voeren en aangezien je na een zware beating vaak heel even versuft op de grond zit, ben je op zo'n moment opnieuw een makkelijke prooi voor de volgende combo.
Tel daarbij op dat je vaak meerdere tegenstanders tegenover je hebt en je begrijpt dat deze game heel wat van je skillz vraagt. Nu is dat op zich niet zo'n probleem maar omdat je de hele tijd dezelfde gevechten over zult moeten doen, wordt Urban Reign al snel eentonig en zelfs saai.

NEPPE JAPANNERS

De personages, de omgevingen, de battles; alles is nogal simplistisch uitgewerkt en de kans is dan ook groot dat je snel uitgekeken bent op deze vechtgame.
Tel daarbij op dat de verschillende moves die je hebt, niet allemaal even effectief zijn en je begrijpt dat ook dat aspect snel in herhaling zal vervallen.
Urban Reign voelt al met al aan als de zoveelste Japanse middenmoter.


(Bijschrift via Poweweb) *Door:* **Roy-Bot** "Ja sorry, het blauwe lint was te kort, ik moest wel het spiraaltje van mijn oma gebruiken om alles bij elkaar te houden!"


Door: **Sagitta** Spanningen op het werk zijn altijd al een groot probleem geweest in de bouw. (Bijschrift via Poweweb)


(Bijschrift via Poweweb) *Door:* **Nyrith** Op het EK synchroonschoppen had de scheidsrechter beter een stapje achteruit kunnen doen.

OUT NOW • NAMCO • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NAMCO.COM

SCORE 85

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8

Call of Duty 2 is een fantastisch spel dat helaas zo verschrikkelijk op rails zit dat de meeste gamers echt hun best zullen moeten doen om een uitdaging te ontdekken.

CALL OF DUTY 2





"Plopperdeplop, wat een rook. Zou kabouter Klus weer ergens mee bezig zijn?"

WEERGALOOS SPEL VOOR DE LUIE GAMER

De eerste Call of Duty veegde de Medal of Honor serie van EA in één klap van de kaart en daarvoor verdient developer Infinity Ward een boel respect. De vraag is of ze dat trucje kunnen herhalen?

Call of Duty 2 begint zoals een game met een dergelijke status hoort te beginnen. In de loopgraven met min 25 graden en een uitzichtloze strijd in het verschiet. Terwijl de sneeuwvlokken vallen en je als rekruut Vasili nog maar nauwelijks de kans hebt gehad om het gooien van granaten te oefenen met een paar oude aardappels, word je opgetrommeld om de Duitsers voor de poorten van Moskou en Stalingrad te verjagen.

Samen met je kameraden ren je door kapot geschoten gebouwen, verlaten steegjes en loopgraven en achter elke hoek en achter elke deur schuilt de vijand. De shootouts zijn altijd fel, het tempo hoog en de actie intens waardoor de game aanvoelt als een rit in een achtbaan en dat zal elke gamer kunnen waarderen.

ENGELSEN EN AMERIKANEN

Je speelt echter niet alleen met de Russen aan het oostfront. Ook de Engelse campagne in Noord-Afrika en de Amerikaanse campagne in Europa komen aan bod.

De levels bestaan voor 90% uit snel op elkaar volgende grondgevechten, afgewisseld met momenten waarin je de vijand met kanonnen of tanks bestookt.

Een typisch voorbeeld van zo'n missie vind je in de Noord-Afrika campagne van de Engelsen. Op een gegeven moment zit je achter de knoppen van een groot kanon dat maar vrij langzaam ronddraait. Kameraden roepen dingen als "ze vallen aan via het zuidwesten" en dan is het de bedoeling dat je het

GENRE: WAR SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1+MULTIPLAYER • VERWACHT: OUT NOW



kanon de juiste richting op draait en vervolgens de vijand aan gort knalt.
Dit soort momenten in het spel voelen heel erg 1980 aan en ik denk dat ik daarmee ben aangekomen bij mijn grote kritiekpunt op dit spel.

TUSSEN DE RAILS

Alles in deze game zit zo verschrikkelijk op rails, dat ik er echt af en toe moe van werd. Je kunt altijd maar één kant op lopen en de vijanden komen net zo lang op je af tot je een stukje verder loopt of totdat je een andere mission objective hebt vervuld.
Het maakt niet uit hoeveel kameraden er worden neergeknald want er zijn er toch altijd genoeg om je bij te staan en ook al roepen ze af en toe een paar zinnige opmerkingen naar je, het is een blijft een verschrikkelijk rechtlijnige aangelegenheid die zich nimmer ontpopt tot het oorlogsepos dat het had kunnen worden.
In deze tijden van next gen games en super realistische graphics zoek ik juist een moment in zo'n spel dat ik me echt midden in de strijd kan wanen. Dat gevoel krijg ik niet van de ene na de andere Duitse soldaat die ik neerknal, maar dat krijg ik als ik word ingesloten, als ik zie dat de vijand een effectievere tactiek toepast of als ik het gevoel krijg dat de vijand mij op de hielen zit.
In COD2 gebeurt dit nooit. Als je schuilt in een huis zal de vijand nooit naar binnen komen en je opjagen, tenzij zo'n moment in de verhaallijn zit ingebakken.



Niemand had oog voor dat prachtige tweedehandsje van Citroën dealer Dennis van de Ven.

"DE ACTIE IS ZO DIK DAT IK ZEKER WEET DAT IEDEREEN DIE DIT SPEELT ONDER DE INDRUK ZAL ZIJN."

MULTIPLAYER HOERA!

Op dit essentiële punt van kritiek na is Call of Duty 2 een schitterend spel dat in elk opzicht een verbetering is ten opzichte van het vorige deel.
De actie is zo dik dat ik zeker weet dat iedereen die dit speelt onder de indruk zal zijn. Maar ik weet ook dat veel gamers na afloop zullen achterblijven met een leeg gevoel. Een gevoel dat doet verlangen naar games als Brothers in Arms.
Gelukkig maakt de multiplayer van CoD 2 veel goed. Vooral door het sterke leveldesign (de sfeervolle Franse huisjes, de typische Noord-Afrikaanse steegjes en de Russische winter) komt de multiplayer actie perfect tot zijn recht. Ook de wapens zijn authentiek genoeg om je wekenlang te vermaken. Dit geldt overigens voor zowel de PC als de Xbox 360 versie. De multiplayer is dan ook verantwoordelijk voor 20 punten van de score.


"Het lijkt net die film van Spielberg die we laatst zagen in de kazerne. Vind je ook niet?"


"Grijp 'm. Niemand jat ongestraft de helm van onze sergeant!"

J.J. SAYS

Al met al heb ik gemengde gevoelens over Call of Duty 2. Ik hoor J.J. nog tegen me zeggen dat ik niet al te kritisch moet zijn en dat ik ook rekening moet houden met de gamers die wél van shooters op rails houden maar aan de andere kant ben ik gewoon altijd op zoek naar vernieuwing.
Ik vond de eerste Call of Duty goed omdat het werkte en ik wel kon leven met de voorspelbaarheid van de vijand. Maar het is inmiddels twee jaar later en ik heb games als Battlefield 2 en Brothers in Arms gespeeld. Dat is toch wel even andere koek waarbij Call of Duty 2 echt in het niet valt.
Neem nu het health systeem van dit spel. Als je een paar keer (!) geraakt wordt, verschijnen er rode randen om het scherm en hoor ik mijn eigen hart kloppen. Tijd dus om dekking te zoeken en even te wachten tot de rode gloed weer weg is. Doe ik dat niet en word ik nog een paar keer (!) geraakt dan ben ik dus dood. Zelfs op de zwaarste moeilijkheidsgraad blijkt deze game behoorlijk makkelijk en dankzij dit health systeem moet je echt je best doen om dood te gaan.

"Zeg, er schijnt hier een de buurt een broodjeszaak te zitten die een heerlijke baguette met warme brie en honing serveert. Weet jij of we in de buurt zijn?"


Als iemand zo voor me liep, zou ik me denk ik niet kunnen beheersen en al m'n ammo in z'n reet legen.

SIMPEL

Mijn conclusie is simpel. Deze game is gemaakt voor de luie gamer. De gamer die het wel zo makkelijk vindt dat dezelfde vijand altijd op dezelfde plek tevoorschijn komt. De gamer die geen zin heeft in healthkits zoeken. De gamer die eigenlijk helemaal geen zin heeft om überhaupt iets te zoeken. De gamer die eigenlijk niet houdt van nadenken.
Persoonlijk ken ik deze gamers niet maar als je je aangesproken voelt en genoeg hebt aan een vrachtwagenlading verbluffend mooie graphics dan is deze game voor jou...

PC VS. XBOX 360

Call of Duty 2 is een grafisch juweeltje. Zowel op de PC als de Xbox 360 ziet de game er fantastisch uit.
Wat opvalt is dat de game er op allebei de platformen vrijwel exact hetzelfde uitziet. Dat roept vragen op. Vragen als... zou de Xbox 360 versie niet veel mooier moeten zijn? En komt dat misschien omdat de Xbox 360 versie een gepoorte PC versie is?
Het antwoord kan alleen gegeven worden door de mensen van Infinity Ward zelf maar wij hebben het vermoeden dat iets dergelijks inderdaad aan de hand is.
Eigenlijk is er maar één ding waarin de Xbox 360 versie verschilt van de PC versie en dat is de auto-aim die op de nieuwe Xbox het gebrek aan een muis moet compenseren.

INFINITY WARD • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

REVIEW

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

SCORE 83 | GRAPHICS 9 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8

Condemned laat steekjes vallen maar het spel is tegelijkertijd zo creepy dat ik het als mijn favoriete Xbox 360 launchgame beschouw.

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Als Jan zo opgewonden raakt over deze game, wil ik weleens weten welke websites hij privé bezoekt.

BLOEDSTOLLEND

Ontwikkelaar Monolith komt kort na haar recente PC hit met nóg een ijzingwekkende actiethriller die bijkans nog angstaanjagender is dan F.E.A.R.

Tussen de knallende kleuren van Kameo, de felrode Ferrari's van PGR 3 en het cartoony stijltje van Perfect Dark Zero valt Condemned alleen al op door zijn grimmige, donkere uiterlijk. Het spel is letterlijk aardedonker en hoort eigenlijk alleen gespeeld te worden als buiten de duisternis is ingevallen. Komt dat even goed uit deze maanden!

BEKLEMMEND

Net als in F.E.A.R. is het thema van dit spel niet al te vrolijk. De speler kruipt in de huid van een getormenteerde FBI agent Ethan Thomas die op jacht is naar een seriemoordenaar.
Wat begint als een beklemmend CSI-achtig adventure, verandert al snel in een spel dat veel meer weg heeft van een survival horror game, alleen dan zonder zombies.
Dat maakt Condemned een uitermate vreemd spel maar de manier waarop het verhaal verteld wordt, greep me zo naar de keel dat het doel grotendeels de middelen heiligt. De makers maken een aantal rare stijlkeuzes en ook technisch vallen ze een tikje door de mand, maar het eindresultaat bezorgde me eenzelfde trip die ik had bij het kijken naar de film Se7en. En dus bedek ik de 'fouten' in dit geval graag met een bebloede lijkwade.

RIOLEN & CRACKHOUSES

Afgaande op de screenshots zou je denken dat Condemned een first-person shooter is maar niets

GENRE: COMBAT ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW




"Ik ben helemaal op van de zenuwen door al die creepy shit. Ojee, ik hoor iemand bij de deur..."


"Oeps, dat was de klusjesman die vandaag langs zou komen."



Schijnt iets nieuws te zijn; iemand een klap geven en dan een foto ervan maken.

is minder waar. Je ervaart het spel inderdaad vanuit de eerste persoon maar het spel is veel meer een first-person melee combat adventure dan een schietspel. Denk aan het spel Breakdown, alleen zijn hier de controles beter uitgewerkt en mag je bovendien veel bruter te werk gaan.
Je hanteert zo nu en dan weldegelijk een vuurwapen maar veel vaker ben je aangewezen op een stuk hout, een loden pijp of een bijl, aangezien de bewoners van de ondergrondse riolen, verlaten pakhuizen en donkere crackhouses die je bezoekt allesbehalve vriendelijk zijn.
Junks, daklozen en bendeleden vallen je genadeloos aan en rammen er bruut op los. En dan zit er weinig anders op dan alles te gebruiken wat voor je voeten komt en keihard terug te meppen. Of te blokken waarna je het gespuis een counterbeuk verkoopt.
De vijanden bedienen zich overigens van dezelfde routines en spreiden een puik staaltje A.I. tentoon. Het zou me dan ook niets verbazen als Monolith hier hetzelfde A.I. systeem heeft doorgevoerd als in F.E.A.R. Vijanden houden zich op in het donker, verstoppen zich, verplaatsen zich door de levels, duiken weg achter pilaren en ga zo maar door. Vaak hoor je ze wel maar zie je ze niet, totdat je opeens een brok hout tussen je ogen geplant krijgt.
Sowieso vraagt beuken en blokken een verfijnde timing. Mis je, dan krijg je als eerste de klappen en voor je het weet lig je op de grond in je eigen bloed te baden.

HARTKLOPPINGEN

Tijdens het spelen van Condemned voelde ik me keer op keer vreselijk ongemakkelijk, vooral door de donkere omgevingen. Ik merkte dat ik met gespannen borst en armen de controller in mijn handen hield. Ook mijn ademhaling was onregelmatig en veelvuldig slaakte ik een diepe zucht als ik weer een paar meter zonder kleerscheuren verder was gekomen.
Geluid speelt hierbij een belangrijke rol. Je hoort de junks en freaks in de schaduw zuchten. En ieder blikje of flesje dat omviel, bezorgde me hartkloppingen. Tof (en noodzakelijk!) is dat je gelijktijdig met je zaklamp kunt schijnen én schieten. Zeker in het begin van het spel trok ik mijn zaklamp om de paar seconden te voorschijn.
Echt waar, ik heb me niet eerder zo intens gespannen gevoeld tijdens het spelen van een game. Je wordt hier echt paranoia van. Speel dit spel, net als ik, op een 5.1. boxenset en je slaapt die nacht zeker weten met het bedlampje aan.

RECYLING

Het verhaal zelf hangt een beetje als los zand aan elkaar. Op zoek naar de seriemoordenaar én om je eigen onschuld te bewijzen – je wordt namelijk al vrij vroeg in het spel zelf onterecht verdacht van moord – sla je complete pelotons junks en zwervers hun hersens in. Het spel schiet hierin echt door. Toch voelde ik keer op keer de zenuwen door mijn keel gieren. Juist omdat je weet dat je geen almachtige gun bij je draagt maar het moet doen met je knuisten en slagwapens.
Grafisch gebruikt Monolith een trucje waardoor, als je goed kijkt, omgevingen net iets te vaak gerecycled worden. De texturen, de lichteffecten en de omgevingen zelf ogen loeistrak en zorgen voor een zenuwslopend, sfeervol geheel.
Toch zou het me niets verbazen als de makers de texturen van F.E.A.R. her en der wat aangepast hebben en opnieuw in dit spel gebruikt. Maar ze komen er mee weg.

OPGEJAAGD

De CSI momenten in het spel zijn kinderlijk simpel maar daarom niet minder leuk. Wanneer je onderzoek doet, heb je allemaal coole gadgets tot je beschikking en ga je op zoek naar clues. Deze onderdelen breken even het benauwde gevoel dat je voortdurend opgejaagd wordt. Alhoewel, dit veldwerk levert eveneens 'disturbing' beelden op.
Al met al valt er best wat aan te merken op Condemned en is het twijfelachtig dat er best wel wat F.E.A.R. elementen regelrecht in het spel terug te vinden zijn.
Anderzijds kan ik me niet heugen dat ik zo'n beangstigende game speelde als Condemned. Het plot is middelmatig, maar de weg er naartoe is er een die ik niet had willen missen.


De spermablaster wordt altijd met één hand gebruikt.

"IK HEB ME NIET EERDER ZO INTENS GESPANNEN GEVOELD TIJDENS HET SPELEN VAN EEN GAME. JE WORDT HIER ECHT PARANOIA VAN."


Die gast staat bekend om z'n vaste hand. Hij slaat de plank nooit mis.


Ik wist niet dat de VNU kantine ook een cateringservice had.

MONOLITH • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM/GAMESITE/CONDEMNED

SCORE 61 | GRAPHICS 4 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | BORIS

Ik stel voor dat we deze re-release zo snel mogelijk vergeten voordat ontevreden gamers zich realiseren dat ze eigenlijk zijn opgelicht en misschien via de rechter een schadevergoeding gaan opeisen.

OPERATION FLASHPOINT ELITE

Ooit, heel erg lang geleden, was Operation Flashpoint de beste first-person military shooter die er was. Nu, vijf jaar later, brengt Codemasters dezelfde game opnieuw uit voor de Xbox. Reden voor een feestje? We think not!

Luister, hou je mond en let goed op want wat je hier vandaag zult lezen is misschien nieuw voor je.
Vergeet alles wat je hebt geleerd over de samenstelling van de wereldbevolking. Vergeet de tegenstelling tussen arm en rijk en eerste, tweede en derde wereld bewoners. Vergeet die shit want daar wil ik het niet over hebben.
de fijnzinnige team based actie van Brothers in Arms en de waanzinnige graphics van Call of Duty 2.
Tijden veranderen en games worden beter. Helaas, heeft de eerste groep nog altijd een machtige stem. Zo gehoorzaamde Codemasters aan hun verzoek om Operation Flashpoint opnieuw uit te brengen voor de console.

> "DEZE GAME ZIET ERUIT ALSOF IE LOOPT OP EEN PENTIUM 1 MET VOETSCHIMMEL."

Vandaag ga ik je uitleggen hoe de wereld werkelijk is verdeeld. Lees aandachtig verder want daar gaan we. De wereldbevolking is grofweg verdeeld in twee groepen. De ene groep bestaat uit mensen die vinden dat Operation Flashpoint de beste game ooit gemaakt is.
De andere groep, bestaande uit de rest van de wereldbevolking, vindt dat niet. De kans is groot dat je omstreeks de release van Operation Flashpoint voor de Xbox dingen zult horen als "eindelijk een echte shooter op de Xbox" en "Operation Flashpoint is de beste game ooit gemaakt". Pas op voor dit soort mensen. Ze behoren tot de eerste groep en het zijn fanatici, doorgewinterde propaganda verspreiders, die nog altijd leven in het jaar 2001. Ik kan het weten, want ik behoorde zelf ooit tot deze groep.

MODERN, DAT BEN IK

Ooit behoorde ik tot de groep die Operation Flashpoint de ultieme shooter vond, maar nu niet meer. Ik ben met mijn tijd mee gegaan. Ik heb andere games gespeeld en ik heb geleerd om andere dingen te waarderen. Andere dingen zoals


"Hehehe, geloof dat ie doorkrijgt wat ik aan de binnenkant van z'n helm heb gesmeerd."

Codemasters denkt daar misschien wat geld aan te verdienen maar ieder weldenkend mens zal zijn vraagtekens zetten bij een vijf jaar oude game die "opnieuw" wordt uitgebracht. Toppers van toen zijn alleen nog goede games in je geheugen en daar moeten ze voor altijd blijven maar leg ze in de naam van alles wat redelijk is niet opnieuw full price in de winkels. Dat heet oplichterij!

VOETSCHIMMEL

Natuurlijk is Operation Flashpoint nog altijd een fantastisch spel. Een A.I. die klopt, een realistische missiestructuur waarbij je nooit in je eentje twintig minuten door een oerwoud hoeft te ploeteren terwijl je als een soort Rambo tekeer gaat. Voertuigen die je met een beetje oefening best aardig kunt besturen, dat laatste is nu zelfs uitgebreid met een aantal tanks, tractors (!) en helikopters.
Alleen... de graphics zijn nog altijd hetzelfde. Deze game ziet eruit alsof ie loopt op een Pentium 1 met voetschimmel. Hij hoort niet thuis op de Xbox. Het is niet goed. Haal hem weg!
Zou Codemasters misschien stiekem hopen dat sommige onwetende gamers wellicht denken dat we hier te maken hebben met Operation Flashpoint 2, een game waar meer mensen op wachten dan op de komst van Jezus Christus? Deze mensen vergissen zich, ze zijn abuis. Operation Flashpoint: Elite voor de Xbox is niets meer dan een echo uit het verleden, een schim van vroeger. Wees op uw hoede!


Daar worden die toeristen in die stoeltjeslift helemaal niet blij van...


"Peleton halt! Geef... schijthouding!"


"Henk, doe de deur eens open. Ik hoor de postbode aan komen tuffen."

STEVEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	9	7	82

De Singleplayer mode is leuk maar biedt op de lange termijn weinig vermaak, tenzij je een echte Star Wars fan bent. Voor online freaks valt er echter meer dan genoeg te halen.

STAR WARS
BATTLEFRONT 2

De eerste Battlefront game liet zien dat de Star Wars licentie een prima basis kon zijn voor Battlefield-achtige FPS actie, maar er is altijd ruimte voor verbetering. Hopelijk brengt dit vervolg deze verbeteringen met zich mee.

Deze titel had niet op een beter moment in mijn schoot kunnen belanden. Ik heb net een weekje geleden F.E.A.R. uitgespeeld en was eigenlijk nog niet uitgeknald. Ook leef ik nog steeds in de nasleep van Episode III, dus de kans om een blaster of lightsaber op te pakken en ondergedompeld te worden in mijn geliefde universum komt als geroepen.
Ik vond het Battlefield principe altijd al interessant, maar ik heb het nu eenmaal niet zo op tanks en soldaten. Vandaar dat ik afgezien van het minimale knalwerk nooit echt los ben gegaan op de Battlefield titels.
Desondanks moet ik toegeven dat zelfs dit vervolg op het goed ontvangen Star Wars Battlefront, dat absoluut een aantal noemenswaardige verbetering op het origineel introduceert, toch niet dezelfde kwaliteit biedt als bijvoorbeeld een Battlefield 2.
Dat hoeft geen ramp te zijn, Battlefield 2 is immers een van de beste online shooters van het moment, en wat mij betreft heeft Battlefront 2 in ieder geval een voordeel als het op de setting aankomt.

KLASSEN

De actie van de singleplayer volgt het verhaal van Episode III op de voet, en plaatst je als een Clone Trooper van de 501st in de vele epische veldslagen uit deze film.
Je hebt de keuze uit verschillende klassen, die variëren wat betreft hun wapens en uitrusting. Je kunt per missie een bepaald aantal keer spawnen en aan de hand van de aanpak die de situatie vraagt, zul je een klasse moeten kiezen.
Als je een basis moet verdedigen is het handig om een raketwerper op zak te hebben om zo krachtige voertuigen van de vijand uit te schakelen. Maar als je juist terrein moet veroveren is het beter om eerst de nodige weerstand op afstand uit te schakelen en voor een sniper te kiezen.
Ook heb je de beschikking over enkele voertuigen en als je genoeg punten hebt gescoord tijdens het spelen, krijg je de optie om als de Jedi te spawnen die bij de missie hoort. Deze zijn behoorlijk krachtig en kunnen met hun lightsaber(s) en force powers flink huishouden.

GEVECHTEN

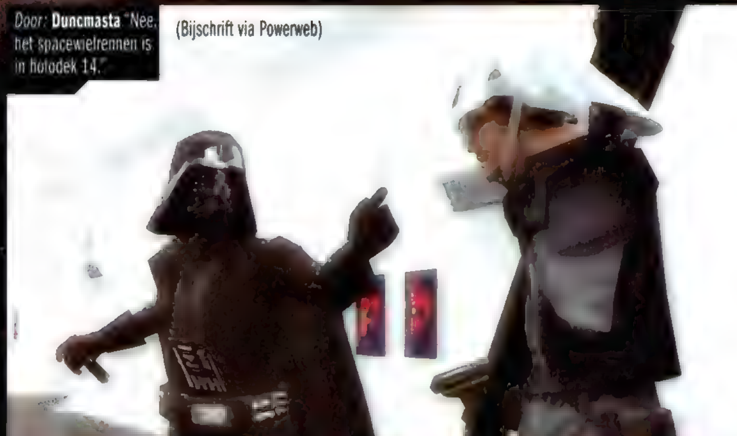
Compleet nieuw zijn de ruimtegevechten die echt van het scherm af spetteren. Het draait bijna altijd om het uitschakelen van enkele grote schepen en hun afweergeschut, maar de vele dogfights die deze levels vergezellen gaan niet vervelen. En de mogelijkheid om een hangar van een vijandelijk schip binnen te vliegen en deze van binnenuit uit te schakelen is geweldig. Je kunt zelfs een transport met extra troepen meenemen, een vijandelijk schip overnemen en spawn punten veroveren.
Dit alles is ook te spelen vanuit de Galactic Conquest mode, waar je vanaf een map strategisch planeten probeert te veroveren alvorens de gevechten aan te gaan.

MULTIPLAYER

Het grootste minpuntje aan dit alles is de slappe A.I. Soms lopen vijandelijke droids straal langs je heen of blijven ze met hun domme kop achter een muur hangen.
De enige reden dat je hier overeen zult stappen, is het feit dat je deze game uiteindelijk toch alleen maar multiplayer speelt. Alle eerder genoemde elementen uit de singleplayer mode vind je online terug, wat oprecht spectaculaire gevechten tot gevolg heeft. Om als beste speler een Jedi onder je controle te krijgen en met een team een vijandelijk ruimteschip binnen te vliegen is geweldig, en hierin schuilt de echte kracht van Battlefront 2.

VERSCHILLENDE VERSIES, VERSCHILLENDE SCORES

Gek genoeg komt de PC versie er in mijn ogen het slechtst vanaf, ook al is het verschil minimaal. Op PC kunnen dan wel de meeste spelers online op dezelfde map (64 vergeleken met 24 en 32 voor respectievelijk de PS2 en Xbox) en het is ook grafisch de sterkste versie. Echter, vergeleken met andere PC top shooters (F.E.A.R., Half-Life 2 en Battlefield 2) komt Battlefront 2 toch een beetje achterhaald over. Daarom geef ik een 79 voor de PC versie.



Door: **Duncmasta** "Nee, het spacewielrennen is in holodek 14."

(Bijschrift via Powerweb)

"COMPLEET NIEUW ZIJN DE RUIMTEGEVECHTEN DIE ECHT VAN HET SCHERM AF SPETTEREN."



Door: **Manolo OGW** "Een typisch geval van Storm Poeperij."

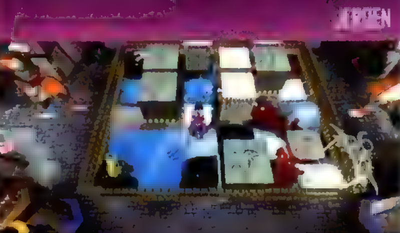
(Bijschrift via Powerweb)

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 EN MULTIPLAYER ONLINE (ZIE OOK KADER) • VERWACHT: OUT NOW

PANDEMIC • LUCASARTS • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

FRANTIX

JEROEN



Frantix is in feite een oeroud puzzelspel. Jij dient een poort te bereiken die pas open gaat als je een aantal 'sleutels' hebt gevonden. Die sleutels zijn alleen niet allemaal even gemakkelijk te bereiken. Ze zitten verborgen of worden bewaakt; je zult dus slim te werk moeten gaan om alle gevaren de baas te blijven.
Je verzamelt objecten, omzeilt vallen en vijanden, in de hoop op deze wijze het einde van het level te bereiken.
Het is een degelijk old school puzzelspel dat in een iets hipper jasje is gestoken. Grootste probleem is dan ook meteen het jasje, dat zit niet helemaal lekker. Er zijn bijvoorbeeld momenten dat je niet ziet wat er gebeurt of waar je staat, en da's lastig natuurlijk. Daarbij mist het een multiplayer waardoor deze puzzelaar een stuk sneller gaat vervelen.
Slechts hier en daar kom je wat leuke puzzels tegen en word je aangenaam verrast door snelle gameplay, maar over het algemeen zijn de puzzels voor de hand liggend en ongeïnspireerd.
Zelfs voor het redelijke prijskaartje van 30 euro dat er aan hangt, kun je beter even verder kijken of sparen voor een echt vette game.

PSP — SCORE 50

GRIPSHIFT

JEROEN



Tot mijn verrassing wist ik me uitstekend te vermaken met de platform/puzzel/race/actiegame GripShift. En ik overdrijf niet als ik zeg dat al deze thema's in het spel aanwezig zijn.
Er wordt namelijk gereden in snelle uitermate lekker op de weg liggende wagentjes over parkoersen die vol zitten met loopings, schansen en vlijmscherpe bochten. Het is zaak dat je van start naar finish komt binnen een bepaalde tijd, terwijl je onderweg eveneens objecten dient te verzamelen. Het komt naast rijvaardigheid dan ook vooral aan op inzicht.
De ene keer race je tegen de klok terwijl een andere keer tegenstanders je het vuur letterlijk aan de schenen leggen. Tijdens de wedstrijden beschik je gelukkig over de nodige vuurkracht die je geheel volgens Mario Kart principes toebedeeld krijgt als je door een vraagteken rijdt. Je kunt dan raketten afvuren of een schild in werking stellen.
GripShift is afwisselend, er is genoeg vrij te spelen en de gameplay is in alle opzichten lekker snel. Geen miskoop dus voor die 30 Euro.

PSP — SCORE 70

XBOX 360 — JEROEN

SCORE 70 — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8

Ridge Racer 6 valt me niet mee; de echte Ridge Racer fanaten verwijs ik liever door naar de PSP.

RIDGE RACER 6

Onderweg naar de redactie speelde ik nog snel een potje Ridge Racer PSP, om even warm te draaien voor het 'echte' werk: de volgende generatie Ridge Racer.

Voor deze review heb ik zoveel mogelijk over de randen van mijn roze Ridge bril proberen te kijken. Ik heb namelijk een zwak voor deze heerlijke arcade racer van Namco.
Dat komt voornamelijk doordat je het spel zó in de vingers hebt. Start het spel op, kies een race, zoek een leuk karretje uit en je kunt zonder pardon een paar potjes winnend afsluiten.
Geleidelijk kruipt de moeilijkheidsgraad omhoog en zul je spelenderwijs de Ridge Racer rijstijl steeds beter onder de knie krijgen. Daar waar je in eerste instantie nogal wat onwennig bochten nam, daar 'drift' je na verloop van tijd als volleerd Ridge veteraan door de bochten.
Het is allemaal zo gemakkelijk dat je je afvraagt waarom men die remknop in hemelsnaam heeft toegevoegd aan de indeling van de controller.

VERTROUWD

Mijn eerste rondjes voelden dan ook meteen goed en vertrouwd aan. Gas op de plank, bij de bocht insturen, het gas eventjes los en op het moment dat de wagen begint te glijden weer vol planken, beetje insturen en hup, weer een paar tegenstanders ingehaald.
Wat opvalt is dat er net als in de PSP versie een turbometertje volloopt tijdens het 'driften', alleen lijkt deze in dit Xbox 360 deel minder snel vol te lopen.
Ander puntje dat nieuw is ten opzichte van de PSP versie is dat je nu niet één enkele turbo in kunt zetten maar ze op kunt sparen om er twee of zelfs drie tegelijk los te laten.
Het geeft aan dat de makers weldegelijk geprobeerd hebben om iets nieuws aan Ridge Racer toe te voegen; alleen pakt het niet zo heel erg goed uit.
Dat is overigens niet te wijten aan dit turbosysteem maar meer aan het ontwerp van de totaal nieuwe parkoersen.

BOCHTENLOOS

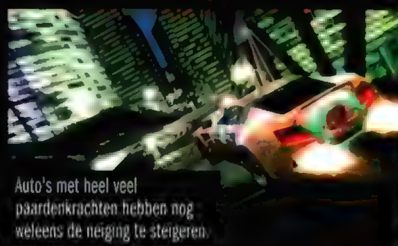
Om je boost-meter te kunnen vullen moet je driften en daar heb je bochten voor nodig, scherpe bochten vooral. Het probleem is echter dat die gewoon op heel veel banen ontbreken. De circuits zijn saai en grotendeels voorzien van flauwe bochten waar niet lekker door gegleden kan worden.
In het begin komt dit probleem nog niet zo aan het licht, maar naarmate de tegenstand pittiger wordt en je die extra snelheidsstoten harder nodig hebt, bekruipt je het gevoel een oneerlijke strijd uit te vechten.

LASTIGER

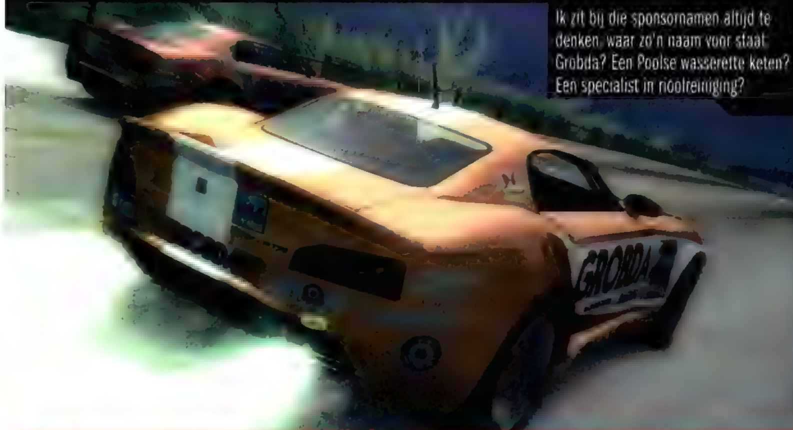
Jammer vind ik dat door dit hele turbo/boost-metertjes gedoe de mooie geleidelijke leercurve van Ridge Racer verdwenen is. Je zult nu heel tactisch en vakkundig te werk moeten gaan om de races winnend af te kunnen sluiten. Hierdoor verliest Ridge Racer zijn arcade karakter een beetje en dat maakt het in mijn ogen een stuk minder leuk om te spelen.
Daar komt dan nog eens bij dat Ridge Racer 6 er niet eens next gen uitziet. Of zoals mijn vriend Vincent heel typerend wist te stellen: "Het is Ridge Racer PSP maar dan op een groot scherm."
Doe er mee wat je wilt, maar persoonlijk beleef ik momenteel veel meer plezier aan de PSP variant dan aan deze 360 versie.

"PERSOONLIJK BELEEF IK MOMENTEEL VEEL MEER PLEZIER AAN DE PSP VARIANT DAN AAN DEZE 360 VERSIE."

Er is één manier om wat sneller boost te vergaren (nee, niet tijdens je drift je boost gebruiken zoals op de PSP) en dat is de zogenaamde 'Ultimate Charge'. Die stelt je in staat om aan het einde van een boost nog snel even wat extra turbo te vergaren door op dat moment een drift uit te voeren. Alleen met dit foefje maak je een goede kans om de moeilijkere races winnend af te sluiten.



Auto's met heel veel paardenkrachten hebben nog weleens de neiging te steigeren.



Ik zit bij die sponsornamen altijd te denken, waar zo'n naam voor staat. Grobda? Een Poolse wasserette keten? Een specialist in rioolreiniging?



En hij ligt een neuslengte voor, eh nee, een banddikte of nee een bumperstuk?

En dan is Kilik volgens mij een pornosite voor liefhebbers van dwergsex.

GENRE: ARCADE RACER • AANTAL SPELERS: 1 - 14 (XBOX LIVE) • VERWACHT: FEBRUARI 2006 NAMCO • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.NAMCO.COM/GAMES/RIDGERACER6/

GRAPHICS 7 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 5 | SCORE 50

Vietcong 2 voelt helemaal 1969. De muziek is van toen, de multiplayer doet denken aan de tijd van de 28k8 modems en de graphics lijken alsof ze afkomstig zijn van een Atari 2600 op een zwart-wit televisie. Goed werk, Pterodon Software!

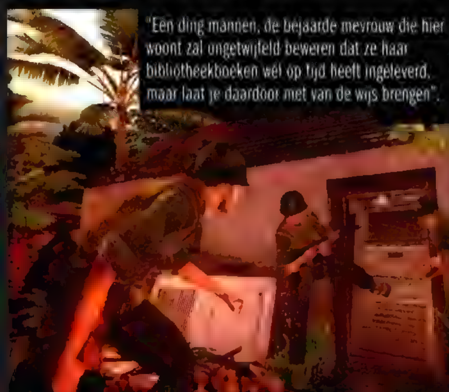
VIETCONG 2
A SECOND TOUR IN HELL

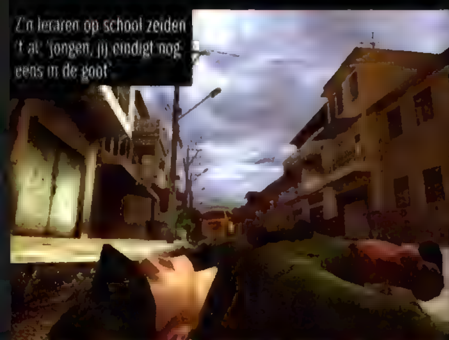
Als je dit leest ligt deze game al bijna twee maanden in de winkel dus waarom wij überhaupt nog de moeite nemen om je over dit spel te vertellen, is mij een raadsel.

Het komt vaak voor dat games, waarvan uitgevers verwachten dat wij het niet zo'n heel goed cijfer zullen geven pas heel erg laat worden opgestuurd. In dit geval zelfs zo laat dat ik het vermoeden krijg dat we een versie hebben gekregen die afkomstig is uit een teruggestuurde zending van de Bart Smit ofzo. Ik denk dat iedereen die van plan was om deze game in huis te halen, dat nu wel gedaan heeft dus ik geloof niet dat ik me in hoef te houden over de kwaliteit van dit spel (doe ik anders ook niet hoor...).

MWAAAHHH

Laat ik beginnen met de perstrip naar developer Pterodon een paar maanden terug. Eenmaal aangekomen bij de studio in Praag, viel het me op dat de programmeurs en de project managers zelf, nauwelijks interesse in de game toonden.
Op een gegeven moment vroeg ik een van de developers of hij Vietcong 2 eigenlijk wel een goed spel vond en hij antwoordde met de legendarische zin "mwaaahhhh... het is wel aardig". Ik was gelijk fan van de man.
Ik schrijf al zeven jaar lang over games en ik kom al zeven jaar lang bij developers over de vloer maar dit had ik nog nooit mee gemaakt.


"Eén ding mannen, de bejaarde mevrouw die hier woont zal ongetwijfeld beweren dat ze haar bibliotheekboeken wél op tijd heeft ingeleverd, maar laat je daardoor niet van de wijs brengen".


Z'n leraren op school zeiden 't al: 'jongen, jij eindigt nog eens in de goot'.

EERLIJKHEID

Ik kon de eerlijkheid van de Pterodon medewerker wel waarderen. Dat Vietcong 2 een zeer middelmatig spel is, dat zie je gelijk. Dat de Vietnam oorlog zijn beste tijd wel heeft gehad als inspiratiebron voor oorlogsgames, is ook overduidelijk. Waarom dan toch deze game nog uitbrengen? Nou, simpel: omdat de eerste Vietcong game heel erg goed verkocht heeft.
Take Two is namelijk heel erg afhankelijk van het succes van Rockstar Games. Stel dat er ooit iets gebeurt met de GTA licentie, dan zou het enorme Take Two Interactive gewoon een kleine gamepublisher worden.
Vandaar dat het voor Take Two zo belangrijk is om nieuwe succesvolle franchises op te starten. Vietcong had zo'n franchise moeten worden maar het probleem is dat de makers, in tegenstelling tot de mensen achter Call of Duty en Medal of Honor, voor een naam hebben gekozen die alleen maar gebruikt kan worden voor games die zich afspelen in Vietnam. Beetje dom zou je zeggen maar helaas, daar valt nu niets meer aan te doen.

TETTERDETET

Dan over de game zelf. Vietcong 2 heeft godzijdank de eindeloze wandeltochten door de jungle achter zich gelaten en probeert stiekem toch een beetje modern te zijn door te kiezen voor een setting in een stedelijke omgeving.
Het is de Vietnamese stad Hue, ooit decor voor het legendarische Tet offensief waarin troepen van de Vietcong gehakt maakten van de Amerikaanse troepen. Het betekende het einde van de oorlog. De game laat je nu zelf proberen of je het beter kunt dan de Amerikaanse soldaten van toen.
De engine waar de game op draait doet denken aan mijn auto: het is oud, het loopt allemaal niet meer zo soepel maar het kost niet veel en fok it, het werkt toch?
Grafisch ziet de game er dus niet uit, helemaal vergeleken met games als Call of Duty 2 maar ook qua gameplay staat dit spel stevig met twee benen in 1969. Singleplayer actie die na al die jaren nog steeds hetzelfde is en een multiplayer die een nieuwe definitie geeft aan het begrip "lag".
Al met al dus geen game die je twee maanden van te voren naar de bladen gaat opsturen om eens lekker te laten afzeiken voor de release. Kortom, wij begrijpen het wel.

> "GEEN GAME DIE JE TWEE MAANDEN VAN TE VOREN NAAR DE BLADEN GAAT OPSTUREN OM EENS LEKKER TE LATEN AFZEIKEN VOOR DE RELEASE."


"Volgens mij liggen we nu al drie uur te wachten tot die Viagra-pil gaat werken."

REVIEW

PLAYSTATION 2 / XBOX J.J.

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

SCORE 82

NBA 2K6

EA en Take Two liggen flink in de clinch als het om Amerikaanse sportgames gaat. Ditmaal staan NBA Live 06 en NBA 2K6 face tot face.

NBA Live 06 van EA kreeg twee nummers terug een 79. Een lekker spel, maar wel wat te makkelijk. Nu is het niet vreemd dat de Live-serie makkelijk (meer arcade) is. Je ziet dit ook bij FIFA. EA kiest voor de (en daar komt dat verschrikkelijke woord weer) casual gamer en legt de lat niet te hoog. Sport moet vooral leuk zijn.

SPEKTAKEL

Basketbal is ook erg leuk. Ik heb een paar keer een NBA-wedstrijd bezocht en dat zijn sportieve hoogtepunten in mijn leven. Het spektakel is ongeëvenaard. Maar NBA is ook verdediging, tactiek, strategie, rustig opgezette aanvallen met een droog schot aan het eind.

Natuurlijk komt het publiek voor allesvernietigende dunks, maar statistieken tonen aan dat die dunks per quarter maar een paar keer voorkomen. Terwijl als je NBA Live speelt, je het idee krijgt dat dit de enige manier is om de bal door het netje te krijgen.

DEFENCE

2K Games heeft de nadruk in NBA 2K6 op de verdediging gelegd. En misschien wel meer dan ze voor ogen hadden. Want niet alleen is de A.I. van de verdediging ongehoord sterk, men heeft ook nog eens de mogelijkheden om tegenstanders te passeren een stuk moeilijker gemaakt. Je kunt alleen nog maar de bekende twee passen zetten om langs iemand te komen. Schijndribbels, balletjes achter de rug om enzovoort... zijn allemaal veel lastiger uit te voeren.



Hier wordt duidelijk de verkeerde bal verdedigd.



"Hè, die bal beweegt. Zou Pikachu er in zitten?"

De reden hiervoor is gebrek aan ruimte op de controller. Iets anders kan ik er niet van maken, want het had er gewoon in moeten zitten. De rechter analoge stick waar je de moves doorgaans mee maakt, wordt nu gebruikt om te schieten. Don't worry, dat schieten kun je ook nog steeds met een knop doen, maar dan bepaalt wel de computer hoe je schiet.

Met de analoge stick geef je zelf aan hoe de bal je handen verlaat: met de linkerhand, de rechterhand, onderhandse lay-up of een knetterende dunk. In het begin is dit wennen, maar als je goed oefent dan breid je de mogelijkheden om te scoren flink uit. En zoals gezegd, dat is wel nodig, want een mannetje passeren doe niet zomaar even.

MISLUKT?

NBA 2K6 is hierdoor een game geworden die echt bedoeld is voor de basketbal-freak. De kenner die weet hoe aanvalsopzetten werken en hoe je het beste met screens een double team kunt omzeilen. Weet je dat niet, dan wordt dit spel frustrerend.

Is NBA 2K6 daarmee mislukt? Nee! Het is gewoon niet bedoeld voor de casual gamer. Misschien dat 2K Games iets meer moves aan het spel had mogen toevoegen, maar basketbal is hier wel meer basketbal.

Sport hoeft in mijn optiek niet altijd vet en cool te zijn; een mooie aanvalsopzet gevolgd door een uitgekiende driepunter is ook genieten geblazen... en dat vergeet EA wel eens.

OUT NOW • 2K GAMES • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.2KSPORTS.COM/GAMES/NBA2K6

PC



STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 9

City of Villains is een stuk minder uitgebreid dan World of Warcraft, toch betere MMORPG's van dit moment gerekend kan worden.

CITY OF

De flauwe spandex pakken met nobele logo's en vriendelijke kleuren mogen de kast in. Het is tijd om de stoute schoenen aan te trekken en het criminele pad te bewandelen.

Het zijn moeilijke tijden voor een online nerd als ik; met de vele MMORPG's die tegenwoordig uitkomen, is het inmiddels de hoogste tijd voor die achtste dag in de week. Ik ben nog steeds een paar dagen per week aan het raiden met mijn World of WarCraft guild, heb ondertussen een aantrekkelijke vrouwelijke elf waarmee ik de kerkers van Dungeons & Dragons Online verken (meer hierover in de volgende PU), en nu heb ik ook nog eens een schurk naast mijn twee helden staan in City of Villains (je CoH en CoV accounts worden namelijk keurig samengevoegd om de kosten te drukken).

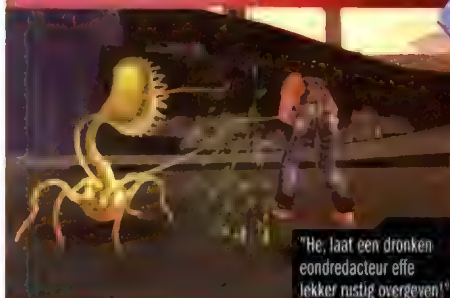
Een voordeel voor iedereen die nog nooit een MMORPG heeft gespeeld en onderhand wel erg nieuwsgierig is geworden, is dat de basis van al deze games grotendeels hetzelfde is.

Je hebt een aantal interfaces om gebruik te maken van alle menuschermen en te sleutelen aan zowel de instellingen van het spel als jouw personage. Je hebt een chat window, van waaruit je met andere spelers kunt communiceren. Ergens in het scherm is altijd wel een minimap te vinden en in één of meerdere hotbars tref je je skills aan, die je gebruikt door deze aan te klikken of aan een toets toe te kennen.

STALKER

Wat jouw eerste stappen op de Rogue Isles kan vergemakkelijken – de eilanden waar jouw opmars in de rangen van criminele organisatie Arachnos begint – is het kiezen van een klasse.

Zoals je in het Cheatcode boekje bij dit nummer



"He, laat een dronken eondredacteur effe lekker rustig overgeven!"



"Jezus, die Barcelona Mark van Bommel slip is echt hot, man!"



CRYPTIC STUDIOS • NCSOFT • ENTERTAINMENT PLUS • TEL: 035: 6882888 • WWW.NCSOFT.COM

GAMEPLAY 8

zorgen de unieke stijl en de leuke gameplay ervoor dat CoV tot een van de

83 SCORE

VILLAINS



kunt lezen zijn er enkele archetypen die je in de meeste MMORPG's terugvindt. En omdat ik zowel in WoW als in D&D Online met een Rogue speel (da's zo'n onzichtbare knakker), besloot ik in CoV voor de nieuwe Stalker klasse te kiezen.
Dit soort personages zijn gemaakt om vanuit het niets zo snel mogelijk een tegenstander uit te schakelen. Uiteraard heb je de keuze uit de meest uiteenlopende klassen, waaronder ook de stevige Brawler of Mastermind, die respectievelijk met brute kracht of dankzij de hulp van minions het gevecht aangaan. Los van de klasse waar je voor kiest, is (net als bij CoH) het meest vermakelijke element de belachelijk uitgebreide customizing optie. Ik ben erg te spreken over mijn 'one of a kind' ninja chick, compleet met zwaard en zwart leren pak. Ik kijk nu eenmaal liever naar vrouwenbillen dan mannenbillen in strakke pakjes.

QUESTEN

Om de paar levels krijg je een nieuwe skill, die dankzij enhancements verder is te versterken. Uiteraard gebruiken deze mana, in dit geval endurance genoemd.
Zoals bij de meeste MMORPG's ben je grotendeels aan het questen, waarbij je veel instances moet doorlopen. Deze kunnen in het begin wel een beetje repetitief en aan de korte kant zijn maar later in het spel worden ze een stuk interessanter.
Het Player versus Player element zit ditmaal een stuk beter in elkaar. De belangrijkste factor hiervoor zijn de basissen die je met je super group (guild) kunt aanschaffen en volledig kunt customizen.
Om met een Strike Force (raid group voor mede WoW verslaafden) het hoofdkwartier van een andere super group te veroveren, is natuurlijk erg spannend.
Mijn enige kanttekening bij de actie is dat deze vergeleken met WoW, dat in feite een actie-RPG is, wel erg traag aanvoelt. Het aanvallen van een vijand komt meer in de buurt van traditionelere turn-based RPG's (ook al zijn de gevechten niet turn-based).

"ALS JE AL GERUIME TIJD ALS HELD IN DIT UNIVERSUM DOOR HET LEVEN BENT GEGAAN, IS HET VOOR EEN GEDEELTE BEKENDE KOST."

INTERESSANT?

Maar voor wie is CoV nu interessant? Als je al geruime tijd als held in dit universum door het leven bent gegaan, is het voor een gedeelte bekende kost. Je moet dus nog niet zijn uitgekeken op deze gameplay, want we hebben te maken met een expansion en geen compleet nieuwe game. Echter, met alle toevoegingen wordt de ervaring wel een stuk voller, al wordt de hoeveelheid content van WoW niet benaderd.
Voor nieuwkomers is dit misschien wel zo prettig maar als je vanuit Azeroth op zoek bent naar een nieuw onderkomen, zou het een beetje mager over kunnen komen.
Gelukkig zorgen de unieke stijl en leuke gameplay ervoor dat de ervaring evengoed op zichzelf staat, en dat CoV tot een van de betere MMORPG's gerekend kan worden.

GENRE: MMORPG • AANTAL SPELERS: HEEEEEL VEEL • VERWACHT: OUT NOW

XBOX / PS2 / GAMECUBE — JEROEN

GRAPHICS 6 REPLAY 4 GAMEPLAY 5

40 SCORE

SHADOW THE HEDGEHOG

Sonic heeft een schaduwzijde en klaarblijkelijk heeft Sonic Team daar ook een beetje last van, want Shadow the Hedgehog is een zwarte bladzijde in de Sonic geschiedenis geworden.



Wat Team Sonic in hemelsnaam wilde met Shadow the Hedgehog is mij volstrekt onduidelijk. Het schijnt dat ze ooit een enquête hebben gehouden onder gamers en dat die graag een Sonic game zagen waarin je met pistolen tegenstanders uit kon schakelen...
Nu wilde Team Sonic dát natuurlijk hun blauwe en uitermate vredelievende egel niet aandoen. Zodoende kreeg Shadow een eigen game, inclusief de benodigde schietijzers.

GAMMEL

Het grootste probleem is niet de vreemde keuze voor een Sonic game met geweren maar het aan alle kanten haperende spelmechaniek. Het lijkt op een creatie van een knutselaar met twee linkerhanden. Tijdens het spelen heb je steeds het idee dat de game die je speelt nog niet helemaal af is. De camera zwiert heen en weer maar weet nooit de juiste positie in te nemen waardoor het overzicht ver te zoeken is voor de speler.
Hetzelfde geldt voor de controle die je over Shadow hebt. De zwarte egel reageert overgevoelig op jouw instructies en dankzij de niet goed functionerende homing-attacks, stort je vaker dan je lief is de afgrond in.



Shadow and the Colossus?



Alleen die titel al: Schaduw de Egel....

HAPEREND BEELD

Als je aan Team Sonic denkt, dan denk je aan hele snelle actie, ringen verzamelen, loopings nemen etc. en niet aan haperende actie, tegenstanders kapot knallen, in wagens stappen en ze besturen. Zelfs als fanatieke Sonic fan, voel je je bestolen door het team dat je altijd zoveel vreugde schonk.
Shadow is dan misschien de duistere Sonic maar dat hoeft toch niet te betekenen dat je een spel creëert dat het daglicht niet kan verdragen. De irritante hardrock nummers die Shadow vergezellen tijdens zijn belevenissen, het haperende beeld, de zwiepende camera, de ongeïnspireerde en vooral lelijke omgevingen, het is om heel verdrietig van te worden.

RAMPZALIG

Had ik meer verwacht van deze game? Nee eigenlijk niet. Ik had al m'n bedenkingen vanaf het moment dat Shadow werd aangekondigd. De trailer van de schietgrage zwarte egel (zou het dan toch om een Urban Sonic game gaan?) die destijds werd getoond, beloofde al weinig goeds.
Ik hoopte slechts dat het allemaal wel mee zou vallen, en dat doet 't dus niet: Shadow the Hedgehog is gewoon een rampzalig product geworden.

OUT NOW • SONIC TEAM • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SHADOW-THE-HEDGEHOG.COM

SCORE 92 GRAPHICS 9 REPLAY 10 GAMEPLAY 9



Zoek je realisme in racegames? Fok dan al die bedriegers en check DTM Race Driver 3. Je zult vinden wat je zoekt.

POWER UNLIMITED GOLD

Unit: Commissie Racezaken
Datum: 11 december 2005
Dossiernummer:156-7870-5429-V
Betreft: Fraude bij voorlichting consument

DTM RACE DRIVER 3

De Commissie Racezaken van de Power Unlimited bepaalt middels dit decreet dat vanaf heden:
De developers Polyphony Studios en Microsoft niet langer gemachtigd zijn kwalificeringen als 'the real driving simulator' en 'the most realistic driving experience' aan respectievelijk Gran Turismo 4 (hierna genoemd GT4) en Forza Motorsport (hierna te noemen FM) toe te voegen. Dit omdat de kwalificatie in strijd is met de vertoonde gameplay en dus betiteld kan worden als consumentenbedrog. Iets wat volgens het wetboek van strafrecht strafbaar is. De gedaagden hebben een maand de tijd deze kwalificering van de dozen alsmede uit hun reclamecampagnes te halen.

FRAUDULEUS

Het schandelijke frauduleuze handelen kwam aan het licht toen de Commissie Racezaken van Power Unlimited op 11 december jongstleden de game DTM Race Driver 3, hierna te noemen DTM 3, van de firma Codemasters onder ogen kreeg.
Uit een uitvoerige testsessie bleek dat dit spel veel meer dan GT4 en FM recht heeft op de kwalificatie 'ultieme racesimulatie'.
Het Britse product is zowel ultiem in uitvoerigheid en diversiteit als in race-ervaring en realisme, iets wat volgens de Commissie bij de twee eerdergenoemde producten allerminst het geval was.

UITVOERIGHEID EN DIVERSITEIT

Inzake het punt 'ultiem in uitvoerigheid en diversiteit' stelt de Commissie bij monde van haar voorzitter de heer J.J. Belderok dat DTM 3 'een verscheidenheid aan raceklasse en modes brengt die nog niet eerder vertoond is in dit genre'.
Gran Turismo 4 heeft zoals bekend veel wagens en veel races, maar de diversiteit in DTM 3 is zo veel groter dat de gamer er weken voor nodig heeft om tenminste een keer aan elke raceklasse mee te doen. En dan doelt de commissie hier op meedoen om te winnen op de moeilijkste stand.
Een ander punt is dat de heer Belderok vindt dat de raceklassen sterk van elkaar verschillen. 'Waar de wagens bij FM en GT4 over het algemeen bestempeld kunnen worden als poenig en snel, daar heeft de gamer in DTM 3 te maken met wiebelige Formule Fordjes, rallywagens en trucks. En elk met een duidelijk verschillende besturing'.

RACE-ERVARING EN REALISME

Inzake het punt 'race-ervaring en realisme' concludeert de Commissie Racezaken dat zowel GT4 als FM niet kunnen tippen aan het realisme dat DTM 3 op het beeldscherm brengt.
Ten eerste reageren de CPU's in DTM 3 zoals coureurs dat in het echt ook doen. De wagens volgen overduidelijk geen voorgeprogrammeerde lijn en beuken je dus niet zomaar van de weg. Een situatie die de heer Belderok, en met hem vele tienduizenden Nederlanders, in de twee eerdergenoemde racegames wel regelmatig meemaakte.
Ten tweede is daar het schademodel, dat nu eens eindelijk niet voor, excusez le mot, de kat zijn kut in de game zit. Afgesleten banden geven in DTM 3 echt minder grip, een defecte versnellingsbak laat je duidelijk minder snel accellereren en een paar tikken tegen je band en de wielophanging staat scheef, wat sturen lastig maakt.
Heel wat realistischer dan al die grafische schade bij de GT4 en FM die er alleen als eyecandy bijzat.

HET RACEN ZELF

Ten derde is daar het racen zelf, wat volgens de Commissie vele malen beter uitgebalanceerd is. DTM 3 benadert van alle racers duidelijk het echte werk het meest.
Te veel beuken zorgt voor schade en schade leidt tot mindere snelheid of slechtere bestuurbaarheid. Inhalen op punten waar niet ingehaald kan worden, kan ook daadwerkelijk niet en op de hoogste moeilijkheidsgraad zul je alleen slagen als je ook weet hoe je een wagen moet afstellen. Terwijl de heer Belderok in de twee eerdergenoemde series ook zonder te sleutelen de top kon halen.

VOORGELOGEN

Dit alles in overweging nemend, kan de Commissie Racezaken niet anders dan concluderen dat Polyphony Studios en Microsoft de gamerscommunity jarenlang hebben voorgelogen. Dit heeft mede door hun zeer omvangrijke reclamebudgetten er toe geleid dat het meer armlastige Codemasters niet het volle potentieel aanwezig in de DMT-reeks, aan het publiek heeft kunnen tonen.
De Commissie Racezaken ontkent niet dat GT4 en FM kwaliteit bezitten, maar stelt wel dat die niet ligt op het vlak van het realisme.
DTM Race Driver 3 bezit die kwaliteit wel en is daarom voortaan als enige gerechtigd het realisme als onderscheidend kenmerk in haar uitingen rond deze game te publiceren.

Tegen dit besluit kan niet in beroep worden gegaan.

Hoogachtend

Namens de Commissie Racezaken
J.J. Belderok



GENRE: RACING • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

CODEMASTERS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.CODEMASTERS.COM

JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 10 | 88 SCORE

Half-Life 2 is een prachtig afscheid van Microsoft's eerste spelcomputer. Het is een port maar wel van een meesterlijk origineel.

HALF-LIFE 2

Een jaar na dato verschijnt dé PC game van 2004 op de Xbox. Valve's magnum opus gaat op herhaling en oh, oh, oh... wat blijft dit toch een gruwelijk goed spel.



Ik weet niet hoe vaak ik Half-Life 2 opnieuw heb gespeeld. Drie, misschien wel vier keer? Ik dacht dan ook dat ik de Xbox versie na een paar uurtjes wel uit zou zetten. Even plichtmatig spelen, om de belangrijkste verschillen te constateren en hoppa een andere game erin [en niet vergeten een rekeningetje te schrijven, natuurlijk - ED].
Het tegendeel bleek waar. Ik duwde het schijfje omstreeks 19.00 uur in mijn Xbox en om 0:45 besloot ik dat het nu echt tijd was voor een plaspauze en een glas water.

BETER?

Het is de kracht van dit spel dat 't je van het begin af aan bij de strot grijpt. De grimmige science-fiction achtige sfeer, die niet te ver is doorgevoerd zodat deze steeds geloofwaardig blijft, is zó goed gedaan dat ik ook nu weer dat ongemakkelijke gevoel kreeg toen ik rondliep in City 17.
Ook de besturing voelde meteen goed. Natuurlijk mist het spel de precisie van muis en toetsenbord maar je merkt er nauwelijks iets van. Daarbij vond ik de voertuigenonderdelen met de buggy en de hovercraft zelfs beter te besturen met de Xbox controller dan bij de PC.
Hetzelfde geldt voor het wisselen van wapens. Die zijn hier per categorie ondergebracht onder de D-pad en dat maakt het net even een tikje lekkerder en sneller wisselen tussen bazooka, magnum en sniper-kruisboog.

TIJDLOOS VERMAAK

Een van de allerleukste onderdelen is ook nu het spelen met de Gravity Gun; een experimenteel wapen dat solt met de natuurkundewetten. Dat wapen schiet een zoemende blauwe straal uit, waarmee je tonnen, tafels, stoelen, stenen en wat dies meer zij kunt 'oppakken' zonder dat je ze aanraakt... om ze vervolgens met een enorme stoot weg te schieten. Een flinke ton met explosief materiaal van een afstand op een brandende tafel neerwerpen en je krijgt een inferno als resultaat. Maar ook messen, bijlen, kantoormeubels, autowrakken, gasflessen, wrakstukken, granaten; kortom alles wat los zit, kun je gebruiken om je tegenstanders mee aan te pakken. Vooral messen wegschieten alsof het frisbees zijn, geeft een heerlijk gevoel.
Dit, in combinatie met de beste ragdoll physics die je ooit gezien hebt, maakt van dit spel tijdloos vermaak. De levels verleiden je gebruik te maken van de omgevingen en niet slechts je vijanden een op een neer te schieten met divers schietgerei. Stapels planken, pallets met brandbare tonnen, gasflessen, losse stellages... ze zijn er niet voor niets. Gebruik ze en ga grijnzend door het leven!

MEESTERWERK

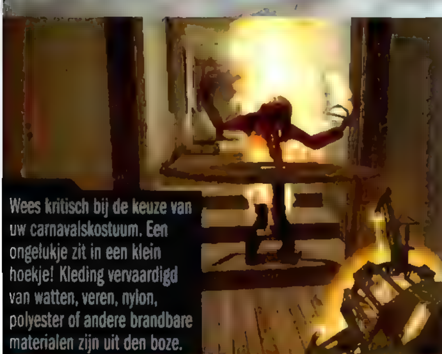
Half-Life 2 is niet de allermooiste game. Het is ook niet echt eerlijk om Valve's kunststuk draaiende op een high-end PC te vergelijken met de minder krachtige hardware van de huidige Xbox. Maar als je de PC versie hebt gespeeld, dan kun je niet anders dan even slikken wanneer je de minder scherpe texturen en de met minder polygonen bedeelde modellen in beeld ziet.
Echter, nog steeds glimmen de tegels je aangenaam tegemoet, ervaar je het troosteloze Oost-Europese sfeertje van City 17 als beklemmend, staan de licht-, vuur- en andere beeldeffecten fier hun mannetje én zijn zoals gezegd de physics ongekend goed. De faciaal animations zijn tevens fantastisch.
HL 2 is dus nog steeds een prima ervaring, zeker voor gamers die de PC versie niet speelden. Xbox gamers krijgen een ongekend meesterwerk voorgeschoteld; een van de beste shooters aller tijden waarbij verhaal, levelbouw, afwisseling en actie tot het allerhoogste niveau horen.



Twintig jaar had de oude baas in een kartonnen doos achter een fabriekshal gewoond, totdat Spoorloos met z'n doodgewaande dochter op de proppen kwam.



"Hé ouwe, je wordt kaal!"



Wees kritisch bij de keuze van uw carnavalskostuum. Een ongelukje zit in een klein hoekje! Kleding vervaardigd van watten, veren, nylon, polyester of andere brandbare materialen zijn uit den boze.

"EEN SHOOTER MET EEN VERHAAL, LEVELOPBOUW, AFWISSELING EN ACTIE VAN HET ALLERHOOGSTE NIVEAU."



Aan de scéne heeft dit spel zijn naam te danken.

KRITIEK

Echt tergend zijn de laadtijden aan het begin van de game, voor het spel een keer opstart heb je een cursus Zweeds geleerd! Daarnaast schittert de multiplayer door afwezigheid. Geen Counter-Strike Source dus voor Xbox Live gamers en dat is toch wel heel erg spijtig. De singleplayer gameplay zelf blijft onverminderd puur genieten maar dit zijn toch redenen om de game geen Gold Award uit te reiken.

VALVE • ELECTRONIC ARTS • TEL: [illegible] • WWW.EAGAMES.NL
GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERKRIJGBAAR: NU

SCORE **82**

GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8



Los van mijn algemene kritiek op de serie, kan ik jullie vertellen dat dit de beste Sonic-game tot op heden is geworden.

SONIC RUSH

DS-bezitters mogen niet klagen. Mario Kart werd vorige maand nog met een Gold Award beloond en volgende maand is Mario wederom kanshebber met de nieuwe Mario & Luigi. Tussendoor komt Mario's ouwe 'vriend' Sonic nog even voorbij sprinten.

Sonic dankt zijn heldenrol in de wereld van de videogames voornamelijk aan de spectaculaire, flitsende en supersnel bewegende graphics in zijn eerste videogames. Ondertussen zijn we wat spectaculaire flitsende en supersnel bewegende graphics betreft natuurlijk wel wat meer gewend dan in de jaren negentig (uche, F-Zero X, kuch, Burnout 3), en dan blijkt bij het herspelen van de ouwe Sonics dat de gameplay toch wat minder tijdloos en diepgravend is dan die van bepaalde andere platformers uit die tijd (ik zal geen namen noemen).

ZWARTE BLADZIJDE

Na een veelbelovende start in de vorm van de eerste 'echte' 3D-Sonic op de Dreamcast, werd de plank nogal eens misgeslagen. Er volgden een paar aardige maar altijd wel ergens problematische Sonic-avonturen in drie dimensies, uiteindelijk resulterend in wat ik beschouw als een zwarte bladzijde in de geschiedenis van de blauwe egel: Shadow the Hedgehog. Met deze geschiedenis in het achterhoofd was het voor mij niet gemakkelijk om enthousiast te raken over een nieuwe Sonic, helemaal niet toen ik hoorde dat de speciale functies van de DS hierin nauwelijks een rol zouden spelen. Maar achteraf ben ik toch heel blij dat ik 'm heb mogen doen.

DUIZELINGWEKKEND GESJEES

Sonic Rush is een klassieke 2D-Sonic, esthetisch opgeleukt met enkele toeters en bellen in 3D, maar daar merk je speltechnisch niet zoveel van.
De levels nodigen meer dan ooit uit om er op de hoogste snelheid doorheen te speeden, waarmee ik meteen stuit op het grootste nadeel van de Sonic-gameplay: er wacht altijd wel ergens een vijand of gat in de grond om aan dat duizelingwekkend snelle gesjees door loopings en kurkentrekkers een pijnlijk abrupt einde te maken.
In Sonic Rush is dit probleem een beetje ondervangen door de mogelijkheid om Sonic met een plotselinge snelheids-boost als een projectiel door de meeste vijanden te kunnen boren. Maar ook met deze optie blijft de gameplay - vooral in de latere levels - gekenmerkt door het rijtje speeden, plotseling afgaan door een gat of vijand, opnieuw beginnen, speeden, op het juiste moment springen of rushen, en hopen dat het volgende ongeziene gat een tijdje op zich laat wachten.

VINDINGRIJKE FOEFJES

Nu mijn voornaamste kritiek op de serie helder is, kan ik jullie met een gerust hart vertellen dat dit de beste Sonic-game tot op heden is geworden. Mede door bovengenoemd euvel is het wel een moeilijke game, maar de kick van het razendsnel over twee beelden rushen door prachtige omgevingen vol vindingrijk bedachte foefjes is me wel wat frustratie waard.
Ik heb lopen vloeken en schelden op de vaak onberlijk opgestelde hindernissen maar uiteindelijk heb ik ze allemaal overwonnen, en dat geeft ook wel weer een goed gevoel.
Vooral tijdens de momenten waarop ik in een nieuw level wél de snelheid erin durfde te houden door vanuit een halfbewust, trance-achtig gevoel met correcte timing door en over de hindernissen heen te crossen, zat ik volop te genieten. En de eindbaasgevechten in 3D-arena's waren ook niet mis.

STIJLVOL GEHEEL

Tevens niet mis is de mogelijkheid om draadloos te racen tegen andere spelers (dat kan al met één Game Card), de mogelijkheid om ook met Blaze te spelen (ook al verschilt die poes qua bewegingen nauwelijks van Sonic), de alleraardigste bonusgames (overgenomen uit Sonic 2, maar nu bestuurbaar met de stylus), de enorm hippe, heerlijk opzwepende gekke muziekjes (beetje Jet Set Radio-achtig) en het verdomd stijlvolle geheel dat Dimps van al deze ingrediënten heeft gebakken.
Zolang er geen manier is gevonden om genoemde euvels uit de typische Sonic-gameplay te filteren vind ik ook een hele goede Sonic geen kandidaat voor een Gold Award, maar in de klasse daar meteen onder hoort Sonic Rush zonder meer thuis.



"ACHTERAF BEN IK TOCH HEEL BLIJ DAT IK DEZE GAME HEB MOGEN DOEN."



Door: **Martijn** En zo vindt het zaadje dus het eitje, lieve kindertjes.
(Bijschrift via Powerweb)



Door: **Mee** Tja...., een spiraaltje is altijd lastig!
(Bijschrift via Powerweb)



Door: **Metalgearmiyamoto** Dit plaatje ziet er zo ontiegelijk tof uit dat ik er uit respect geen bijschrift bij zal plaatsen...ho,wacht dat klopt niet.
(Bijschrift via Powerweb)

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

DIMPS • SONIC TEAM • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.NL

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 SCORE 76

Call of Duty: Big Red One is als een half frikadelletje eten als je hele erge honger hebt. Lekker vet en smakelijk, maar veel te weinig om je honger te stillen.

CALL OF DUTY

BIG RED ONE

Let op, er bestaat een groot verschil tussen Call of Duty: Big Red One en Call of Duty 2. En dat zit 'm niet alleen in de titel.



"Tasje met theezakjes, tasje met krulspelden, tasje met condooms... where the fuck is dat tasje met munitie!"

Vroeger vergeleken we Call of Duty nog wel eens met de Medal of Honor-reeks. Dat laten we dit keer echter uit medelijden met EA achterwege, want Call of Duty: Big Red One (CoDBRO) laat zowel grafisch als qua gameplay geen spaan heel van de MoH-serie. Daarmee is de eerste conclusie al duidelijk: als je van de laatste MoH genoten hebt, dan ga je van CoDBRO helemaal uit je dak.

VERMAAKT

Desondanks hield ik een dubbel gevoel over aan de nieuwe Call of Duty. Ik heb me vreselijk vermaakt met de mannen van de First Infantry Division, bijgenaamd The Big Red One.
De actie uit de dertien missies brengt op zich niks nieuws maar de gameplay verschilt per missie genoeg om niet saai te worden. Je knalt de hele tijd maar wel steeds op verschillende manieren en met verschillende wapens. Soms moest je te voet een kapot geschoten stad schoonvegen dan weer met een tank een colonne escorteren dan weer vanuit een bommenwerper stuka's uit de lucht knallen. Ook met de intensiteit, een aspect dat de Call of Duty serie zo bekend heeft gemaakt, zit het wel goed, als je het geheel tenminste op de juiste waarde inschat (zie kader). Constant voel je dat oorlogvoeren geen pretje is.

"Hoorde jij wat?" "Nee, ik twijfel ook. Het zou niet de eerste keer zijn dat ik het geluid van een schijtende reiger verwar met dat van een geweer ladende mof."



GEEN GOLD

Toch komt CoDBRO niet in de buurt van een Gold Award. En dat is niet om het starre lineaire karakter van de game. Dat is nu eenmaal wat Call of Duty is: de developer bepaalt de volgorde van de actie en jij werkt het netjes af.
Journalisten die daar over zeiken, moeten dit soort games maar niet meer gaan spelen en lekker Ghost Recon of Brothers in Arms pakken. Dan hebben ze alle (schijn)vrijheid die ze zich wensen.
CoDBRO is een interactieve film waarin jij de ster bent, meer niet. En ik moet zeggen, binnen dat lineaire karakter heb je best nog wel vrijheid. Zo kun je bij aanvallen steeds gebruik maken van verschillende obstakels.

TE SIMPEL

Nee, het is de A.I. en daarmee onlosmakelijk verbonden de moeilijkheidgraad die de game de das omdoet.
CoDBRO is te simpel. Op een paar frustrerende stukjes na (en dan werkt meestal het uitzicht tegen, zoals bijvoorbeeld in de bommenwerper) weet je precies wat de vijand doet. Namelijk voor je loop lopen. Het was maar zelden dat ik een vijand op iets slims kon betrappen. Nu klopt dat bij de Italiaanse soldaten wel (hun specialiteit was handen in de lucht steken), maar de SS had toch wel meer in hun mars...
Gevolg van de simpele actie, is dat je zo door het spel heen speert. Een beetje gamer is binnen de zeven uur klaar. Op zich hoeft die speelduur niet killing te zijn (hoewel de Cube geen multiplay mogelijkheid heeft!!) zolang je maar een voldaan gevoel hebt.
Maar dat gevoel had ik niet. Ik had mijn skillz nauwelijks kunnen tonen. En iedereen weet dat in de laatste minuut met 2-1 winnen meer voldoening geeft dan iemand met 12-0 vegen.
Waarom CoDBRO zo kort en simpel is, weet ik niet. Wie weet is 't weer die knieval voor de massa. Maar ik heb al vaker gezegd dat de massa niet debiel is en dat ze best een beetje meer weerstand kunnen hebben. Ik in ieder geval wel.



"HET WAS MAAR ZELDEN DAT IK EEN VIJAND OP IETS SLIMS KON BETRAPPEN."



"Hé man, effe dimmen! We hebben helemaal geen belletjegetrokken."

VRIENDIN IS GEEN OMA

Ten tijde van het schrijven lag Call of Duty: Big Red One al in de winkels. En dat betekende dat ik de reviews van de collegae op het net kon bekijken. Eén ding viel me op: allemaal zeken ze over het verschil in intensiteit tussen Call of Duty 2 op de PC/Xbox 360 en CoDBRO. Ja, hallo! Mijn vriendin is knapper dan jullie oma! Dat kun je dus helemaal niet met elkaar vergelijken, stelletje nitwits. Tuurlijk is de PC/Xbox 360-versie heftiger als het om aantallen mannetjes en explosies op het scherm gaat. Maar die hardware is ook tig keer krachtiger! Je moet CoDBRO beoordelen op wat er mogelijk is.
Vergelijk het met Halo 2, Killzone of Medal of Honor. En dan kan ik niks anders dan concluderen dat developer Treyarch meer intensiteit uit de consoles heeft getrokken dan deze gasten. Gelul daar op het web dus...

ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.TREYARCH.COM
GENRE: WO II SHOOTER • AANTAL SPELERS 1-16 (GAMECUBE 1) • VERWACHT: OUT NOW

yourpsp.com/twisted-metal





TWISTED METAL: HEAD-ON™

Kan je de bloedbaden, verminkingen en verwoestingen van Twisted Metal wel aan? Dit meedogenloze toernooi is meer dan ooit terug en nog wel online ook! Vanaf nu kan je immers zowel via Ad Hoc mode als via de Infrastructure mode spelen. Haal verwoestend uit met één van de talloze macabere personages en strijd op leven en dood in één van de 14 beruchte voertuigen, op 12 bloedstollende slagvelden. Wie zich in de strijd wil werpen, vraagt zich best af of hij of zij wel geschift genoeg is.

12+
www.pegi.info



SONIC RUSH, SHADOW THE HEDGEHOG & SONIC RIDERS

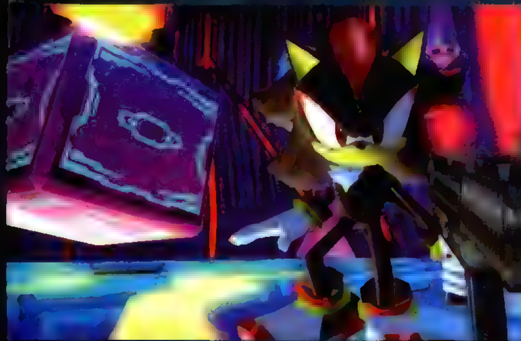
WELKE EGEL WINT DE RACE?

Onlangs werden we uitgenodigd om in London bij Sega een aantal nieuwe Sonic titels te komen checken. En wat gebeurt er als je drie egels tegelijk laat zien? Inderdaad, dan krijg je een ouderwetse 'beste egel verkiezing'. De volgende deelnemers dingen mee om deze gewilde titel... STEVEN



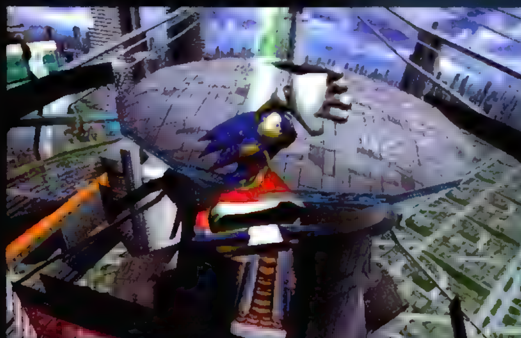
KANDIDAAT 1
SHADOW THE HEDGEHOG (XBOX/NGC/PS2)

Shadow, de duistere vriend van Sonic, wordt voorzien van een meer donker getinte game dan we van de egels gewend zijn. Zelfs de rating is een beetje aangepast, omdat onze vriend Shadow per se met pistolen en geweren aan de slag moet. Los van het geknal lijkt de gameplay evengoed veel op die uit Sonic Heroes, en is het met razende snelheid door de levels rammen nog steeds de basis voor alle actie.
In de levels zijn drie missies te vervullen die bepalen welk level vervolgens wordt bezocht. De verschillende takken leiden naar een Dark, Hero en Neutral (oftewel, Easy) einde.
Het doorlopen van het spel zal slechts zo'n twee uur in beslag nemen maar met alle verschillende manieren om de levels te doorlopen zijn er op papier driehonderd verschillende manieren om het einde te halen.



KANDIDAAT 2
SONIC RIDERS (PS2 / XBOX)

Sonic Riders wist mij oprecht te imponeren, want deze titel bleek alles behalve een simpele Mario Kart kloon te zijn (zoals Jak X en Crash Team Racing).
Het draait allemaal om het winnen van een race, waarvan alle deelnemers afkomstig zijn uit het Sonic universum, maar de gameplay lijkt meer op een minder strenge versie van F-Zero GX.



Zo heb je bijvoorbeeld geen wapens of andere powerups maar draait het allemaal om het grinden door scherpe bochten en het verkrijgen van snelheidsbonussen door trucjes te doen en netjes te landen na hoge sprongen.
Er zijn drie type spelers: Fly, Power en Speed, die ieder toegang hebben tot aparte delen van de banen. Het origineelste gameplay element is echter de slipstream die achter spelers ontstaat die boven de 180 kilometer per uur komen. Deze halfpipe van windstromen kun je gebruiken om sneller te gaan en om bijvoorbeeld speciale shortcuts te bereiken.
Zoals het er nu uitziet lijkt dus ook Sonic een waardige party game te krijgen.

KANDIDAAT 3
SONIC RUSH (DS)

Het team verantwoordelijk voor Sonic Rush liet mij tijdens een interview weten voor 2D gameplay te hebben gekozen, ondanks dat 3D graphics mogelijk zijn op de DS, omdat dit soort actie nog steeds geweldig is.
Persoonlijk ben ik het volledig met ze eens. Elders in deze PU kun je zelfs al de review lezen van deze titel dus inhoudelijk zal ik er niet al te veel woorden aan vuil maken. Maar de razendsnelle actie, die zich over de twee schermen verplaatst, hield mij volledig in z'n greep toen ik eenmaal aan het spelen was.



ECHTE WINNAAR AFWEZIG?

De vierde kandidaat die zeker de potentie had om als winnaar uit de bus te komen tijdens deze competitie was helaas afwezig. De geheime Japanse gast die nauw betrokken is bij de ontwikkeling van Sonic the Hedgehog next gen had helaas op het laatste moment af moeten zeggen, waardoor ook de game zijn gezicht niet liet zien.



PHANTASY STAR UNIVERSE

Er werd eveneens een nieuw deel getoond uit de Phantasy Star RPG serie. De game kent zowel een offline als online mode, maar evengoed is het geen MMO. Een online RPG kent een multiplayer mode die je met een aantal andere spelers kunt beleven, maar is niet voorzien van een enorme levende spelwereld die door duizenden spelers wordt bevolkt zoals bij een MMO.
Dat betekent overigens niet dat Phantasy Star Universe geen interessante titel is, want de demolevels die ik heb gespeeld kregen al aardig vorm.
Je speelt als held Ethan Waber, die tijdens zijn missie om zijn zus te redden drie planeten binnen hetzelfde zonnestelsel bezoekt.
Tijdens de realtime gevechten word je bijgestaan door twee teamgenoten, waarvan de besturing voor rekening van de A.I. is. Je kunt met magie of projectielen in de weer, maar het meest vermakelijk vond ik toch de vele slagwapens, waar je gemakkelijk tussen kunt schakelen.



Deze zien er mooi uit en lijken op lightsabers en andere gelijksoortige elektrische zwaarden en stokken uit sci-fi films. En ondanks dat de combo's na een half uurtje spelen wel een beetje saai werden, ben ik toch erg benieuwd hoe de rest van de actie vorm zal krijgen, zowel offline als online.

DE UITSLAG

Noem me ouderwets, maar de nieuwste incarnatie van de old school Sonic gameplay wist zonder enige twijfel de breedste glimlach op mijn smoel te toveren.
Dus de onbetwiste winnaar van de beste egel 2005 verkiezing is, naar mijn bescheiden mening, Sonic Rush!

GAMECUBE NIELS

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 7

SCORE 60

MARIO PARTY 7

Een nieuwe Mario Party is inmiddels jaarlijks vaste prik. Voor deel zeven werden zes speelborden en een kleine negentig minigames verzonnen. Bovendien werd de mogelijkheid om met z'n achten te spelen toegevoegd.

Twee alternatieve 'Mario Parties':
1. Een stelletje champagne drinkende Japanners, toastend op het feit dat ze wéér bakken met geld gaan verdienen met een ongeïnspireerd vervolg in een uitgekauwde gamereeks waarvan ze al jaren slapend rijk worden.
2. Een stel schattige kindertjes met Mario-petjes op, die de hele zondagmidddag zoet zijn met strijden én samenwerken in talloze geinige minigames - en intussen non-stop lachen, gieren, brullen.
Mijn voorkeur gaat zonder twijfel uit naar het tweede feestje, al geef ik toe dat ook ik het lastig vind om niet cynisch te worden en nog iets leuks te vertellen over Mario Party. Dit is immers de zevende aflevering en op z'n minst de zevende keer dat ik een artikel schrijf over het kleurrijke digitale bordspel vol verrassingen.



GESLAAGD

Het moet gezegd worden; het mag dan een jaarlijks verschijnende reeks zijn, de mannen bij Hudson en Nintendo spelen het iedere keer weer klaar om een geslaagd product af te leveren met behulp van leuke ideeën en goed uitgevoerde minigames. Daarvan zijn er in Mario Party 7 maar liefst 86 te vinden en bijna allemaal zijn ze geslaagd.
Hét leuke idee van Mario Party 7 is dat acht spelers tegelijk mee kunnen doen, twee spelers per controller. Ieder heeft dan een analoge stick en een trigger-knop tot zijn beschikking. Hilariteit alom!

MICROFOON

Hét leuke idee van de vorige Mario Party was de meegeleverde microfoon en die wordt ook nu weer ondersteund (én gratis bijgesloten) met elf minigames, die overigens ook speelbaar zijn zonder de mic.
Met zulke gezellige, geïnspireerde spel-elementen is het niet gek dat de kids Mario Party ook dit jaar weer te gek vinden en massaal tot aanschaf zullen overgaan.
Dat ik het saai vind om er keer op keer weer een stukje over te schrijven, kan ik dus maar beter even buiten beschouwing laten.



Dit heb ik in de Efteling ook eens gedaan. Heavy man! Kreeg zelfs druppels op m'n schoenen!

Pass the Bomb, een minigame die veel gespeeld wordt door fanatieke moslims.

MET Z'N ALLEN OP CRUISE

Het thema van Mario Party 7 is een cruise. De wijze Toadsworth nodigt Mario en z'n maten uit voor zo'n luxe vakantie. Iedereen mag mee, zelfs de nieuw toegevoegde personages Birdo en Dry Bones. Alleen Bowser blijft thuis. Die is daar terecht pissig over, vandaar dat hij besluit om de cruise finaal in de soep te laten lopen.
Met dank aan de stekelige koning van de paddenstoelenonderwereld belanden de vrolijke figuurtjes vervolgens op zes uiteenlopende speelborden, waar van alles aan de hand is.

27 JANUARI 2006 • HUDSON SOFT • NINTENDO • TEL. 030-6097100 • WWW.MARIOPARTY.COM

XBOX / PC

NIELS

GRAPHICS 6 REPLAY 7

Stubbs is een aardige poging om een 'grappige zombie'-game te maken,

STUBBS T

Zit je net lekker met je vriendin in het park een hotdog te eten, kruipt er een zombie uit de grond en gaat ie er met je broodje vandoor. "Get your hands off my wienie!", roep je nog, maar het is al te laat. Stubbs the Zombie is gearriveerd.

Ik hield Stubbs the Zombie in de gaten omdat het spel op een bijzondere manier werd gemaakt. Wideload, de nieuwe studio van ex-Bungie-medewerker Alex Seropian, werkt met een klein aantal vaste medewerkers en een boel freelancers om spellen te maken. Zo beperken ze het risico dat een bedrijf loopt als er veel mensen in vaste dienst zijn. Saaie reden om een game in de gaten te houden die het vooral van de humor moet hebben. Het spelidee is dan ook grappig te noemen. Een schijnbaar perfect retrofuturistisch (hoe men in de jaren zestig dacht dat de toekomst zou zijn) stadje wordt opgeschud door een nonchalante zombie met een peuk in zijn bek en een hoedje op zijn knar, Stubbs. Iedereen die je verslaat voegt zich bij je zombieleger, dus je begrijpt dat de chaos snel toeneemt.

MANIEREN

Er zijn meerdere manieren om iemand te grazen te nemen. Je kunt hem van achteren besluipen en de hersenen uit zijn schedel eten, hem een arm afrukken en hem er vervolgens mee afrossen, of wat ingewanden uit je lijf rukken en deze als een granaat weggooien en laten exploderen.
Verder is het onder andere mogelijk om een flinke scheet te laten om vijanden in je directe omgeving te bedwelmen.
Heb je eenmaal een aardige groep zombies om je heen verzameld, dan zwalken ze rustig achter je aan. Je kunt ze vervolgens richting een tegenstander duwen of, als ze even niet bij de les zijn, fluiten en ze achter je aan laten rennen.

TEGENVALLER

Helaas is de uitwerking van Stubbs the Zombie niet zo geslaagd als het concept. Vooral de level-ontwerpen vallen tegen; ze zijn leeg en generiek. Sommige velden lijken wel een cynische parodie op Halo, met oneindig veel herhalende gangen. (Overigens geen

DOET DENKEN AAN... HALO

Stubbs the Zombie doet soms denken aan Halo en dat komt niet alleen doordat een van de makers vroeger bij Bungie werkte; het spel maakt namelijk gebruik van dezelfde engine.
In principe valt dit niet zo op, ook omdat het een third-person game is, maar stap in een voertuig en de gelijkenis wordt duidelijk.
En er zijn meer overeenkomsten: zo kun je jezelf healen door je een tijdje terug te trekken en is het savegame-systeem identiek. Zelfs het Level Select-scherm (er zijn twaalf velden) is direct uit Halo overgenomen.



Heeft van z'n moeder nooit geleerd om te moorden zonder morsen.

STUBBS THE ZOMBIE

GAMEPLAY 6

68 SCORE

...maar er had meer in het concept gezeten.

...THE ZOMBIE



gekke gedachte, gezien de roots van dit spel. Zie ook het kader.) Vaak loop je rondjes omdat alles er hetzelfde uitziet - waarbij het ook niet helpt dat Stubbs zo traag is als een slak.
De gevechten, die de kern van het spel zouden moeten vormen, worden ook al snel saai. Alleen de enorme zombieslachtpartijen die af en toe plaatsvinden, waarbij een stuk of vijftien poppetjes op elkaar inhakken, het bloed alle kanten op sproeit en je iemand hoort roepen "That was my favorite arm!" konden me na een paar uur spelen nog bekoren.
Dat er niet meer tactiek bij de gevechten komt kijken, is een gemiste kans. Zodra je weet dat je wat zombiemaatjes vooruit moet sturen om alvast wat ME'ers te grazen te nemen, win je overal met gemak.

"ALLEEN DE ENORME ZOMBIESLACHTPARTIJEN KONDEN ME NA EEN PAAR UUR SPELEN NOG BEKOREN."

VERRASSING

Gelukkig hebben Seropian en zijn mannen van tijd tot tijd toch nog een verrassing voor je in petto. Zo wordt Stubbs op een gegeven moment gevangen genomen; waarna hij een arm van zijn lijf trekt en weggooit. Vervolgens bestuur je de arm, het ding kan niet alleen over de vloer, maar ook over muren kruipen. Bovendien kan het bezit nemen van tegenstanders; als bezeten agent moet je uiteindelijk Stubbs zien te bevrijden.
Samen met de humor - althans, voor wie houdt van breinetende zombies en bedwelmende scheten - maken zulke vondsten Stubbs the Zombie toch nog de moeite waard voor wie zich erin verdiept. Tegelijk weet ik zeker dat er veel meer in het 'grappige zombie'-concept had gezeten en dat is jammer.



Feyenoord-supporters in feeststemming. Gelijkspel tegen RBC!



Waarschuwing: als je hier opgewonden van raakt, ben je zombiseksueel."

[illegible] • [illegible] • THQ • TEL. [illegible] • WWW.[illegible]THEZOMBIE.COM

PC JEROEN

GRAPHICS 5 REPLAY 3 GAMEPLAY 1

10 SCORE

MARATHON MANAGER

Als hardlopende PU redacteur was Jeroen natuurlijk de aangewezen persoon om een spel als Marathon Manager onder de loep te nemen. Een raar spelletje vonden we, maar daar staan er wel meer van in deze PU...



Ooit een marathon gezien waar ze na twee uur nog steeds in een lange sliert lopen?

Dit jaar stond ik in het publiek tijdens de Marathon van Rotterdam en heb daar, samen met mijn lief Lydia en beste vriendin Debby, mijn loopmaatje en vriend Patrick aangemoedigd. Na afloop van zijn 42 kilometer zei hij: "Volgend jaar loop je ook mee, toch?" Sindsdien heb ik een schema op weg naar Rotterdam opgesteld. Een schema dat mij klaar moet stomen voor 9 april 2006 want dan is het zover: 42 kilometer lopen om het hardst door de straten van Rotterdam, en ik heb er nu al zin in.

ZEVENHEUVELEN

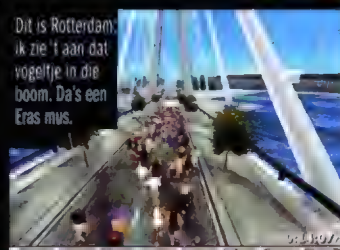
Op het moment dat ik dit schrijf heb ik de Zevenheuvelenloop van Nijmegen nog in mijn benen. Vijftien kilometer in een tijd van één uur, vijf minuten en twaalf seconden. Een lekker loopje dat ik mooi in mijn trainingsschema kon passen.
Het is toch een speciaal gevoel om tussen die 21.350 medelopers te staan. Allemaal gespannen, allemaal gefixeerd om zichzelf te overwinnen want hardlopen is toch een beetje jezelf overwinnen, je grenzen verleggen, jezelf overstijgen.
Nu lag deze week Marathon Manager op mijn bureau. Een spel dat mij de kans moest bieden om kennis te maken met de mij zo fascinerende marathon. Ik heb het even gespeeld en meteen weer weggelegd. Dit spel heeft namelijk niets te maken met de marathon, sterker nog; het heeft zelfs niets te maken met hardlopen.

WANPRODUCT

Marathon Manager is een wanproduct dat een slaatje probeert te slaan uit de toegenomen populariteit van het hardlopen. Met mooie woorden tracht het mensen over te halen om het spel aan te schaffen. Echter; dit spel mist alles wat mensen die iets met hardlopen hebben, zou kunnen boeien. Het is ronduit saai en onoverzichtelijk.
Het spel lijkt zich vooral te richten op het financiële aspect van de marathon. Iets wat voor een recreant absoluut niet aan de orde is. Het financiële plaatje van een recreant op weg naar de marathon bestaat uit een paar schoenen, sokken, korte broek (en een lange voor de wintermaanden), T-shirt en de wil om die 42 kilometers te voltooien. Voor de rest is het gewoon de tijd en de ruimte vinden om afstanden te lopen, kilometers in je benen te krijgen. Het gaat niet om het aanstellen van persoonlijke trainers of het sluiten van sponsordeals.
Ik stel dan ook voor dat iedereen die geïnteresseerd is in de marathon zichzelf even loswrikt van zijn PC, zijn schoenen aantrekt en begint met hardlopen. Pas dan ervaar je wat het met je doet, want dit spel is absoluut geen weerspiegeling van die heilige 42 kilometer en 195 meter.
Misschien zie ik je dan wel op die negende april 2006.



Met z'n allen lopend door de, en nu gok ik, Kirchstrasse.



Dit is Rotterdam; ik zie 't aan dat vogeltje in die boom. Da's een Eras mus.

OUT NOW • GERONIMO • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.MARATHON-MANAGER.DE

VERDER KIJKEN DA

18+1 VREEMDE GAMES OP EEN RIJTJE

We hebben intern wel even gediscussieerd over de coverview deze maand. Shadow of the Colossus is zonder twijfel een prachtige, intrigerende game maar tegelijk ook een buitenbeentje, een afwijkende game net als z'n voorganger ICO. Zo zijn er meer games die op het eerste gezicht te raar voor woorden zijn, maar uiteindelijk toch kwaliteit blijken te bieden. Naar aanleiding van onze cover keuze, besloten we een aantal van die 'buitenbeentjes' voor jullie op een rijtje te zetten. Games die door een bepaalde factor maar een klein publiek bereiken, of dat nou het thema, de uitwerking, de hoge prijs, de moeilijkheidsgraad of de verkrijgbaarheid is. Games waarvan jij misschien nog nooit hebt gehoord, maar die zeker de moeite waard zijn. Althans, als je het aandurft om door de vreemde schil heen te bijten... NIELS

Sommige games leken aanvankelijk een beetje raar, maar werden een groot succes. Zo werd vreemd al snel... lang niet gek.



THE SIMS (PC)

Gamelegende Will Wright had de grootste moeite om deze game in de kijker te spelen bij EA.
Maar toen het spel na de release uitgroeide tot een ongelooflijk verkoopsucces, stond de uitgeverij erop het vreemde idee uit te bouwen met een oneindige reeks gezellige uitbreidingen.

DONKEY KONG (ARCADE)



Een spel waarin je een meisje moet redden van een enorme gorilla, welke gek had dat bedacht?!
De medewerkers van de Amerikaanse Nintendo-tak waren begin jaren tachtig ten einde raad toen ze Donkey Kong-arcadekasten ontvingen uit Japan. Ze wilden een stoer ruimteschietspel!



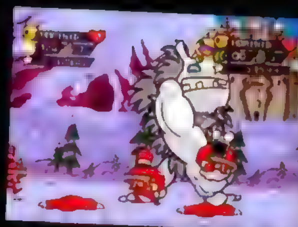
Now, what did you say your name was?

POKÉMON (GAME BOY)

Kan het vreemder dan een rollenspel, Japanse stijl, met tientallen schattige Tamagotchi-achtige schepseltjes?
Ja, dat kon: het bizarre succes van Pokémon was nog opmerkelijker dan het spel zelf. Nintendo brengt van tijd tot tijd, gretig, nog steeds nieuwe versies uit.

De komende drie games zijn vreemd én verkrijgbaar, met een beetje geluk tref je ze zelfs aan in de budgetbak bij je lokale spellenboer.

ALIEN HOMINID (MULTIPLATFORM)



Je hebt niet altijd een groot team nodig om iets leuks te maken. Dat bewees de Flash-game Alien Hominid, dat een succesvolle sprong maakte naar de drie consoles én de GBA.
Veel exemplaren werden er niet verkocht maar door de lage ontwikkelkosten was het vermoedelijk toch een succes.

IKARUGA (DREAMCAST / GAMECUBE)



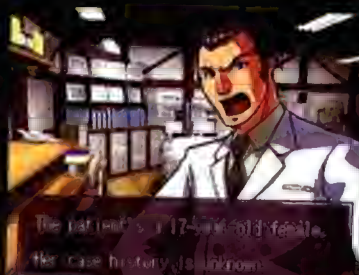
Geen genre is vreemder dan de verticaal scrollende shooter, je moet weken oefenen om zo'n game uit te spelen.
Ontwikkelaar Treasure tilde het speltype naar ongekende hoogten met Ikaruga, waarin je kunt schakelen tussen wit en zwart, en er witte en zwarte kogels rondvliegen.

PHANTOM BRAVE (PLAYSTATION 2)



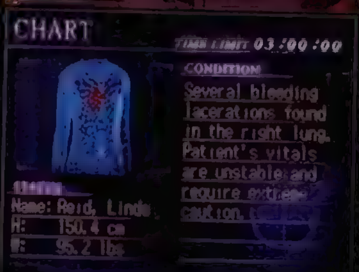
Ontwikkelaar Nippon Ichi doet niets anders dan tactische RPG's uitpompen, allemaal in schattige animéstijl en met minstens één uniek spelelement.
Zo bevat Phantom Brave het Grid Free Battle-systeem, waardoor je vrijer bent met je aanvallen. Via Koei ook in Europa verkrijgbaar.

De (zelf ook niet bepaald normale) Nintendo DS lijkt geboren voor vreemde games. Ook doordat ontwikkeling op dit platform betaalbaar blijft.



TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (NINTENDO DS)

In Trauma Center: Under The Knife (begin volgend jaar verkrijgbaar) moet je met tien uiteenlopende gereedschappen levensreddende operaties uitvoeren.
Een bloederige puzzelgame die de adrenaline als een razende door je systeem doet pompen. Met een knotsgek verhaal er omheen.



BRAIN-GAMES (NINTENDO DS)

Een hit in Japan en begin volgend jaar ook hier verkrijgbaar: Brain Exercise en Brain Training for Adults; twee spelletjes die je intelligentie testen en, zo beweert Nintendo, zelfs vergroten.

N JE NEUS LANG IS

De PC is een open platform. Daardoor kan iedere gek er een spel voor maken en dat werpt soms lekker vreemde vruchten af.

TUBETWIST (PC)

Onafhankelijke puzzelgame, gemaakt door een kleine groep enthousiastelingen. Afgeleid van het bekende buizen-en-knikkers-speelgoed. Werd uitgeroepen tot beste game van de show op de IndieGamesCon in Oregon, Amerika.
Binnenkort te koop op garagegames.com.



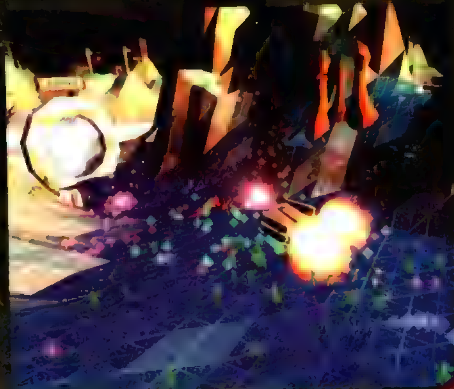


SPACE RANGERS (PC)

Strategiegame in de ruimte (handel en vecht met talloze buitenaardse rassen) van Russische makelij. Heeft nog geen distributeur in de Benelux maar wel in Engeland, waar het spel ondanks de lame graphics in elk geval op één website zeer hoge ogen gooide (denk: een dikke Gold Award).

DARWINIA (PC)

Surrealistische strategiegame met landschappen die zijn opgebouwd uit vectoren, die weer zijn gebaseerd op oneindig uitstrekkende fractal-vormen.
Het verhaal gaat over 2D-sprites in een 3D-wereld... en zelfs de besturing is uniek. Sinds kort ook via Steam te downloaden.



Een aantal vreemde games die je niet had mogen missen, maar waarschijnlijk toch nooit zal spelen, om welke reden dan ook?

PANZER DRAGOON SAGA (SEGA SATURN)

Waarschijnlijk de beste offbeat game aller tijden. Rollenspel met een verlaten wereld als achtergrond en een indrukwekkend vechtsysteem waarin draken de hoofdrol spelen.
Onmisbaar voor iedere zichzelf serieus nemende gamer, maar alleen ooit in kleine oplage voor de Saturn verschenen.





REZ (DREAMCAST / PLAYSTATION 2)

In dienst van Sega ontwikkelde Tetsuya Mizuguchi deze hypnotiserende schietgame met dance-soundtrack.
Je kogels vliegen rond op de beat en hoe dieper je verstrikt raakt in het netwerk, hoe voller de sound. Later maakte Mizuguchi onder andere Lumines (PSP) en Meteos (DS).

STEEL BATTALION (XBOX)

Hoort hier niet helemaal thuis, maar we wilden 'm toch noemen. Dit mechvechtspel werd uitgebracht in een oplage van (gokken we) zo'n drie stuks. Het ding kostte honderden euro's omdat er een paneel met tientallen knoppen, joysticks en schakelaars bij zat. Niet briljant, wel bizar.

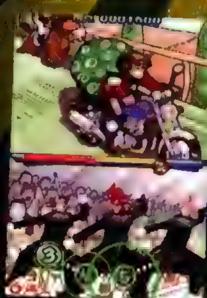


De verschillende tests zijn simpel, denk aan plaatjes bij elkaar zoeken en rekensommen maken, maar erg verslavend.



OSSU! TATAKAE! OUENDAN (NINTENDO DS)

Muziek en mannelijke cheerleaders spelen de hoofdrol. Tik bolletjes aan op het ritme van de liedjes.
Alleen verkrijgbaar in Japan - en zelfs daar geen hit, ondanks populaire artiesten op de soundtrack. Van de makers van een andere vreemde eend in de bijt, Gitaroo-Man op de PS2.



De PC en de DS zijn niet de enige platformen waarop vreemde games verschijnen, andere uitgevers durven ook wel eens wat.

BAD DAY L.A. (XBOX / PC)

'Tussendoortje' van de man achter dat bizarre Alice-spel. Een kritische kijk op het Amerika van nu, in komische vorm.
In de rol van zwerver maak je in één dag van alles mee: terroristische aanslagen, zombie-epidemieën, vulkaanuitbarstingen, vloedgolven en meer. Moet begin 2006 af zijn.





LOCO ROCO (PSP)

Kantel het scherm met de L- en R-toetsen en laat zo het gele blobje Loco Roco (of is het Poco Loco?) rondhobbelen. De beelden zijn kleurrijk en gestileerd, de gameplay is vernuftig.
Loco Roco (of is het Roco Poco?) splitst onder andere op in meerdere blobjes. Hopelijk snel ook in Europa.

DIGITYLISH SERIES (GAME BOY)

Stijlvolle minigame-verzameling die op de E3 werd gebruikt om de Game Boy Micro te demonstreren.
Bevat ruwweg een dozijn spelletjes, allemaal abstract, allemaal ondersteund door blitse muziek. Verdween onlangs van de releaselijsten, hopelijk een administratief foutje...

ICO

Special ter gelegenheid van de release van Shadow of the Colossus komt Sony met de re-release van een andere topper afkomstig van hetzelfde team: ICO. Een fantastische game die we natuurlijk moeiteloos kunnen scharen onder de noemer "vreemde games". STEVEN

Toen ICO een paar jaar geleden het levenslicht zag was de pers wereldwijd erg lovend. Jammer genoeg werd deze heugelijke gebeurtenis niet vergezeld door een noemenswaardige marketingcampagne, en wist deze topper slechts een handjevol PS2's te bereiken. Ondertussen ziet Sony ook in dat dit een beetje onhandig was en wagen ze een tweede poging gamers te laten genieten van de magische ervaring die ICO biedt. Want zoals mijn inleiding al duidelijk maakt, vind ik dit een van de beste en bovendien belangrijkste games voor de huidige generatie consoles.

MAGISCH

De bepalende factor voor mijn affectie met ICO is het magische gevoel dat deze titel bij mij oproept. In de vele jaren dat ik inmiddels games speel, zijn er slechts enkele geweest die mij wisten te betoveren, en dit is er eentje van.
Nu zijn er natuurlijk de voor de hand liggende titels zoals bepaalde Final Fantasy, Metroid en Zelda delen,









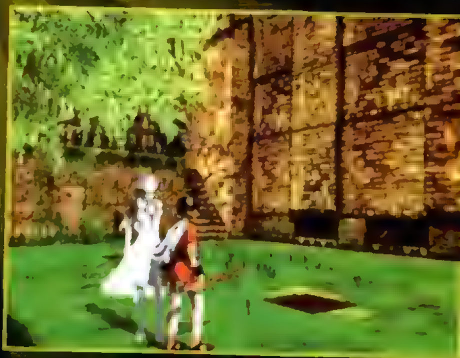
die alle op dit speciale lijstje thuishoren. Maar laten we wel wezen, van die games verwacht je ook eigenlijk niets minder.
Het is des te specialer als je geheel onverwacht met dit gevoel wordt geconfronteerd, zoals Out of this World en Heart of Darkness dat ooit eerder deden.

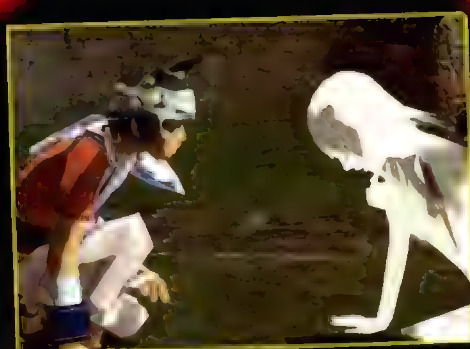
OFFER AAN DE GODEN

Nu besef ik me dat ik het alleen nog maar heb gehad over het gevoel dat ICO teweegbrengt bij mij en tot nu toe de gameplay links heb laten liggen.
Dat komt puur en alleen omdat juist dat gevoel dat ICO bij mij teweegbrengt zo bijzonder is, en niet omdat de gameplay teleurstelt. Sterker nog, deze is van hetzelfde niveau als de sfeer.
Je speelt als het gehoornde jongetje Ico dat in een tombe wordt opgesloten als offer aan de goden. Door een lichte aardschok weet hij aan z'n ongelukkige lot te ontkomen en begint je avontuur.
Al snel ontmoet je het engelachtige blinde meisje Yorda, dat zich eveneens in een benarde positie in hetzelfde complex bevindt. Samen ga je op zoek naar een uitweg uit het reusachtige gebouw, dat met uitdagende puzzels is gevuld.

GLANSROL

Bijzonder is de manier waarop de adventure-elementen inspelen op jouw hulpeloze vriendinnetje. Je zult namelijk regelmatig haar hand moeten loslaten en proberen een weg voor haar vrij te maken.





Dit kan betekenen dat je haar op bepaalde platformen moet plaatsen om eerst zelf een stuk verder te komen, of dat je een kamer van enkele schaduwachtige vijanden moet ontdoen.
De combat is overigens wel erg simpel en geeft je slechts één aanvalsoptie. Gelukkig stoort dit niet want ICO is bovenal een echte adventure game, waarbij de dynamiek tussen Ico en Yorda de hoofdrol speelt. En dat is in dit geval een echte glansrol.

TIJDLOOS

Je kunt opgelucht ademhalen, mocht je denken dat ICO ondertussen technisch achterhaald zou zijn. Door gebruik te maken van een zwaar overbelichte lucht is het mogelijk geweest alle grafische kracht toe te spitsen op het ingewikkelde complex en diens bewoners. Dit heeft tot gevolg dat alles er zelfs volgens onze huidige standaard nog steeds prima uitziet.
En zoals ik hopelijk ondertussen duidelijk heb gemaakt, had het niet eens heel veel uitgemaakt als het geheel door het verstrijken van de tijd visueel had gerammeld. De sfeer schijnt hoe dan ook dwars door het technische gebeuren heen, ongeacht de hoeveelheid polygonen en indrukwekkende effecten.
De sfeer is namelijk van een tijdloos niveau, evenals de gameplay, die beide knap de relatie met het hulpeloze meisje tot iets bijzonders weten te maken.





The Incredibles de Opkomst van de Ondermijner alle platformen - Spongebob Licht uit Camera aan alle platformen - WWE Smackdown vs Raw 2006 PlayStation 2, PlayStation Portable - Zoo Tycoon - Nintendo Dual Screens Psychonauts PC, PlayStation 2, Xbox - Stubbs the Zombie PC, Xbox

THQ

TOP GAMES, WELKE KIES JIJ?

THQ NIEUWSTE TITELS VOOR ZOWEL CONSOLES ALS PC

GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS Nintendo



XBOX LIVE

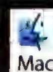




PlayStation 2 PSP



PC DVD ROM







EFFE M'N EI KWIJT

Wisten jullie dat de allereerste Easteregg ooit, verborgen werd in het spel 'Adventure', een game voor de Atari uit 1978, wat heel toevallig mijn geboortejaar is.
Oorspronkelijk was Adventure een tekstavontuur genaamd 'Colossal Cave Adventure', geschreven door Will Crowther. Maar ene Robinett dacht het beter te kunnen en her-ontwierp de game voor de Atari, waarna er ruim een miljoen stuks van werden verkocht.
Toch mocht Robinett niet zijn naam neerzetten bij de aftiteling (die er toen ook niet eens was) en daarom verborg hij zijn naam in een geheime kamer, die slechts vanuit een bepaald level met een bepaalde sleutel kon worden geopend. Zo is dus de allereerste Easteregg ontstaan, al mikken de programmeurs van tegenwoordig meer op de humoristische kant van hun verstopte eieren.

BURNOUT REVENGE (XBOX)

EGG: MADDEN 06 BUS
Ik vond dit een hele handige Easteregg: die bus is namelijk ontzettend lekker om crashes mee uit te voeren. Echter, alleen als je zo fortuinlijk bent dat je Madden 06 én Burnout Revenge in je kast hebt staan, kun je deze truc uithalen.
Save simpelweg je game bij Madden06 en start vervolgens een nieuw profiel bij Burnout Revenge. Je kunt nu direct in de originele Madden 06 Bus rondscheuren, die zijn gewicht op de weg meer dan waarmaakt.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (PS2 / XBOX)



EGG 1: TV
Spionage is niet mijn sterkste kant. TV kijken wél. Zo kwam ik in missie vier een screen tegen waarop iemand de game ook had draaien, toevallig!
In het penthouse, bij de wenteltrap (wees op je hoede voor onwelkome bezoekers) kun je de Splinter Cell TV vinden.
Trouwens, wat je niet ziet op de foto, is dat mijn goede Sam één seconde later compleet werd doorzeefd.

EGG 2: BANKGEHEIM
Vlakbij de deur die je moet hacken om in het hoofdkantoor te komen (die van de president/directeur), hangt een schilderij dat je van de muur af kunt halen. Hierachter bevindt zich een kluis die je eveneens door middel van hacken moet openen.
In de kluis ligt een goudstaaf die, naast dat ie Sam's pensioen leuk aanvult in deze barre tijden, ook nog een dodelijk wapen blijkt.

JADE EMPIRE (XBOX)

EGG: (NIET) ONTPLOFFENDE GOKKER
In dit grafisch prachtige avontuur voor de Xbox is een gokker aanwezig. Dit oerverve-lende ventje heet (volgens mij) Gao Shen en is te vinden in The Imperial Arena.
Nadat je twintig keer op rij van hem weet te winnen, ontploft zijn hoofd. Althans, dat was het idee. Bijgaand screenshot is genomen na ruim vier uur dobbelen en toen was het eerder MIJN hoofd dat dreigde te ontploffen.
Je moet me dus maar vertrouwen dat het kan, of bereid zijn het nog langer dan ik vol te houden.



FAR CRY INSTINCTS (XBOX)



EGG: WAT EEN STROP
Tijdens het spelen van deze indrukwekkende shooter voor mijn bedrijf 1-UP, kwam ik een bijzondere shortcut annex Easteregg tegen.
In 'The Containment Zone' vind je, niet lang nadat je uit de container bent ontsnapt, een checkpoint met wat mannetjes, twee huisjes en een half openstaande poort, plus wat hekwerk in een hoek.
Ga in plaats van door de poort, over het hek en je komt in een gang met een eenzame engineer. Vervolgens kom je een paar huurlingen tegen die zojuist een slecht functioneringsgesprek hebben gehad. Het resultaat daarvan bungelt rustig aan de galg. Dit is ook een shortcut naar de eerste loods.

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (XBOX / PS2 / NGC)

EGG 1: ORGEL
In de tweede missie, die met de gestoorde Engelsman aan je zijde, reis je door een kasteel. Vlak nadat je de vriendin van je maat uit haar cel hebt gered, tref je een prachtig orgel aan, in iets wat moet doorgaan voor een mini-kapel.
Speel het orgel om muziek te horen uit Timesplitters 2.



En voor degenen met haviksogen: Ja, je hebt gelijk, ik was zo handig een kogel in mijn orgel te jagen.

EGG 2: FRY THE ZOMBIE
In het tweede level tijdens de jaren negentig ('What Lies Below') kom je behoorlijk wat van die nare zombiegasten tegen. Ze hebben de neiging spontaan om te vallen precies als je besluit je magnum op hun hoofd te legen. Wraak is zoet.
Zoek naar de cabine met de eenzame zombie net nadat je de aanval hebt gehad waarbij Jo-Beth de deur moet openen. Hier tref je een computer aan. Speel met alle waarden om je proefkonijn-zombie naar hartelust te mishandelen!



BATEN KAITOS (NGC)

Hoewel ik bij Namco nog altijd meteen aan Tekken en vooral Soul Calibur denk, moeten we Baten Kaitos niet onderschatten als zijnde een vette RPG.
Ga naar Reverence, Picture Book Town om precies te zijn en bezoek het huis tegenover dat van de burgemeester.
In de laden van de kast en het bed vind je een Monolith en een Tri-Crescend pen, die verwijzen naar de ontwikkelaars van de game!
Totaal nutteloos maar 'have fun' ermee!
P.S. Van deze game is het me niet gelukt om een screenshot van het juiste moment te nemen. De apparatuur crashte en was niet meer te repareren. Hopelijk is alles weer op orde voor de komende aflevering, dus tot volgende maand!



REVIEW

GHOST IN THE SHELL STAND ALONE COMPLEX



Uitermate slechte overzetting van een op zich best aardige platformer.

PSP 60 SCORE

KAO CHALLENGERS



Grappige platformgame maar mist een goede controle waardoor het plezier er snel vanaf is.

PSP 60 SCORE

CRASH TEAM RACING



De vele en vaak trage laadschermen spelen dit spel behoorlijk parten; we willen gamen niet wachten.

PSP 65 SCORE

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

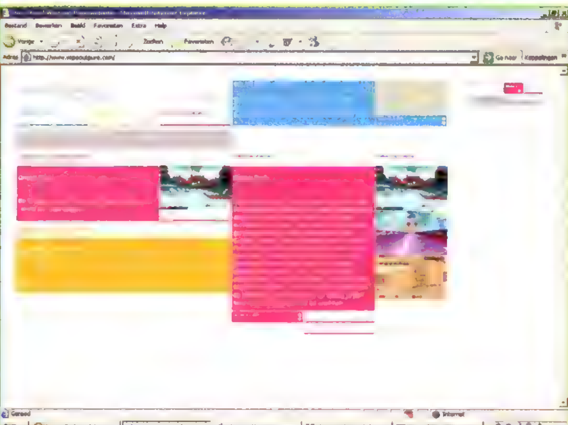


Aardige game over worstelen op z'n Amerikaans, zeker voor die tien gamers die hier in geïnteresseerd zijn.

PSP 79 SCORE



WIPEOUT PURE



Het blijft heerlijk om eens in de zoveel tijd wat gratis downloadable goodies te krijgen. Helaas, zo hebben wij vernomen, zullen we er in de toekomst waarschijnlijk voor moeten betalen. Nu dus nog niet en profiteer daarvan, zolang het kan.

De Omega Pack voor WipeOut Pure bestaat uit een viertal banen die door een groepje ontwerpers in elkaar zijn geknutseld.

Wat betreft de moeilijkheidsgraad is het allemaal niet zo bijzonder, maar qua ontwerp hebben ze behoorlijk uitgepakt.

De aankleding van de banen zelf is echter van wisselend niveau; met name de track Card City Run lijkt opgebouwd uit karton, mist een beetje gevoel en hetzelfde geldt voor de baan met de naam 123klan die een graffiti insteek heeft, maar vrij eentonig overkomt.

Een klein nadeel van deze nieuwe parkoersen is dat ze totaal niet in het WipEout universum passen, maar erger is het simplistische karakter van de banen.

Het begint er al met al op te lijken dat menig gratis goodie met weinig fantasie in elkaar wordt geknutseld en dat is best een beetje jammer.

NEED FOR SPEED MOST WANTED







Het gebeurt gelukkig steeds vaker dat er handheld spellen verschijnen die je online kunt spelen. Heb je thuis een draadloze internetverbinding liggen, gooi dan even wat gegevens naar je PSP en je kunt in verschillende games online je kunsten vertonen.

Need for Speed Most Wanted is zo'n game. Voer je gegevens in, maak een account aan bij EA en je kunt online via de servers van EA lekker raggen over het internet.

Het werkt tot dusverre redelijk goed, hier en daar wat haperingen maar over het algemeen is de framerate constant en da's natuurlijk wel een belangrijke plus voor een online racegame.

Lijkt je dat niet te gek? Lekker onderuitgezakt op de bank, met de beentjes omhoog, koptelefoontje op en snelle tijden neerzetten terwijl je vriendin haar dagelijkse soap volgt. Iedereen gelukkig.

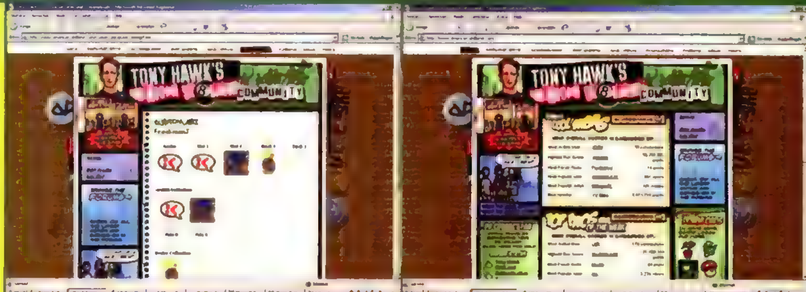
Kijk wel af en toe op van je schermpje om interesse te veinzen. Wel zo aardig voor je vriendin.

TONY HAWK AMERICAN SK8TELAND

De eerste game voor de DS die gebruik zou maken van de online-mogelijkheden van de DS had Mario Kart moeten zijn, alleen Tony Hawk was de besnorde loodgieter een boardlengte voor.

In American Sk8land kun je online je tricks aan anderen vertonen. Sowieso cool natuurlijk, maar helemaal lekker is dat draadloos online gamen met de DS zo heerlijk simpel werkt. Scan even de omgeving af voor een draadloos netwerkje, voer wat gegevens in en je bent online.

Wat dit spel een speciaal karakter geeft, is de community site achter de game; via je



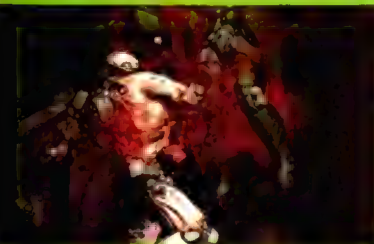
normale internet kun je namelijk je stats bijhouden en groepjes indelen maar ook al jouw ingame creaties worden toegevoegd aan jouw eigen stek op het web. Denk aan je zelfgemaakte graffiti of je creatieve uitspattingen voor op je skateboard.

Daarbij komt dat Tony op de DS heerlijk speelbaar is en online erg lekker aanvoelt.

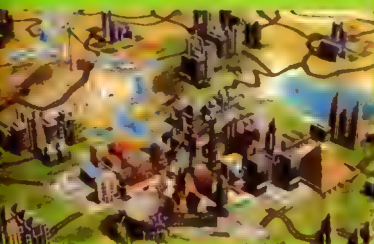


DEMOCHECK

QUAKE 4
Beetje mager demootje dit. Een stukje singleplayer waarin je lekker mag knallen maar hij is over voordat je er erg in hebt. Er is ook een een aparte multiplayer demo maar die is weing spectaculair.
Score:
WWW.QUAKE4GAME.COM



CIVILIZATION IV
Het vierde deel van Civilization is briljant. Deze demo geeft een leuk voorproefje, maar helaas is hij gelimiteerd tot honderd zetten.
Score:



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Grafisch behoort NFS: MW op PC tot de top of the bill. Deze demo bevat één plattegrond waarop drie parkoersen zijn uitgezet. In de eerste twee gaat het erom wie de snelste is, terwijl de laatste in 'SpeedTrap'-modus wordt gereden.
Het loopt allemaal lekker snel en deze PC versie maakt stoer gebruik van HDR-belichting ('High Dynamic Range') waardoor de lichteffecten om te zoenen zijn!
Score:
WWW.EAGAMES.NL



HAMMER & SICKLE
De Duitse uitgever CDV komt met een demo van de turn-based RPG Hammer & Sickle. Het is een soort squadbased RPG met verschillende opdrachten en in ervaring stijgende personages. Wel aardig, als je van Silent Storm hield.
Score:
WWW.WORTHPLAYING.COM

DOWNLOADABLE CONTENT VOOR XBOX 360

Via XBox Live op je nieuwe XBox 360 kun je content downloaden. Sommige content is gratis, voor andere content moet je betalen. Het betaalsysteem werkt als volgt. Voor 25 euro koop je in de winkel een kraskaart met 2100 punten. Een punt is dus ongeveer 0,012 euro waard.
Onderstaande stuff is via XBox Live te koop (voor alle games geldt dat er een gratis Game Trailer is te downen. Dat geldt sowieso voor meer games, maar check dat zelf).

Amped 3
- 10 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 1 Theme (150 points)



Call of Duty 2
- 7 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 2 Gamer Picture Bundles (40 - 80 points per stuk)
- 1 Theme (150 points)



Condemned
- 10 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 1 Theme (150 points)

FIFA 06
Road to FIFA World Cup
- EA Sports Trailer (gratis)
- Game Demo (gratis)
- FIFA Team Logo Gamer Pictures (60 points per stuk)
- FIFA Team Logo Themes (150 points per stuk)

GUN
- 5 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 1 Gamer Picture Bundle (80 points)
- 1 Theme (150 points)

Peter Jackson's King Kong
- Game Demo (gratis)

Kameo: Elements of Power
- Winter Warrior Pack (200 points)
- Game Demo (gratis)
- 4 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 2 Gamer Picture 5-pack Bundles (80 points per stuk)
- 7 Themes (150 points per stuk)



Madden NFL 06
- EA Sports Trailer (gratis)
- NFL Logo Gamer Pictures (60 points per stuk)
- Collectie met alle NFL Logo Gamer Pictures (500 points)
- NFL Logo Themes (150 points per stuk)

NBA Live 06
- EA Sports Trailer (gratis)
- Game Demo (gratis)



Tony Hawk's American Wasteland
- 10 Gamer Pictures (20 points)
- 1 Gamer Picture Bundle (80 points)
- 1 Theme (150 points)

Quake 4
- 7 Gamer Pictures (20 points per stuk)
- 1 Theme (150 points)

Ridge Racer 6
- 6 Auto's (prijs nog nader bekend te maken)
- 6 Achtergrondmuziek tracks (prijs nog nader bekend te maken)



DOWNLOAD BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

De add-on voor Battlefield 2 is uit. De game kwam te laat op de redactie binnen om nog mee te kunnen in de review, dus vandaar dit berichtje.
In de uitbreiding genaamd Special Forces kun je in de huid kruipen van geheime eenheden van wereldberoemde legers zoals de Engelse SAS, de Russische Spetznas en de Amerikaanse Navy Seals.
Zoals het een add-on betaamt, zijn er nieuwe voertuigen, maps, wapens en gadgets aanwezig.
Hoogtepunt zijn de nachtgevechten, de bijbehorende night vision goggles en de rappelhooks waarmee je snel van gebouwen kunt abseilen.
Volledig nieuw is de mogelijkheid om de game niet alleen fysiek te kopen maar te downloaden van de website van EA. Als dit aanslaat zal EA hier wellicht in de toekomst vaker gebruik van maken.
Meer info op: www.eagames.nl



MET 36 MAN ONLINE RACEN

Voor de liefhebbers van echte racesims was GT en GT Legends het neusje van de zalm. Er is nu een update verschenen voor GT legends.
Met de 58Mb grote update kun je met maximaal 36 mensen tegelijk online te spelen. De patch verhelpt ook een aantal kleine bugs en verbetert de stabiliteit van de netcode.
De update haal je hier op: www.gtlegends.com/





LOGITECH PLAYGEAR STREET



Handig die opbergsystemen voor je PSP van Logitech. Eerst was er al de PlayGear Pocket, een doosje waar je PSP precies in past en dat je gewoon in je tas kunt gooien zonder dat je je zorgen hoeft te maken over eventuele krasjes op het scherm etc.
De hier besproken PlayGear Street is van hetzelfde materiaal vervaardigd maar een tikkeltje groter. Het is dan ook niet echt geschikt om in je tas te stoppen maar het is meer een tasje van zichzelf. Je kunt het dan ook over je schouder of diagonaal over je borst dragen.
In de behuizing is ruimte voor je PSP, drie UMD's en vier memorysticks. Op deze manier heb je dan ook je favoriete games, films en muziek bij de hand en hoef je niet te zeulen met doosjes en of losse geheugenkaartjes.
Verder is er ook nog een uitsparing in de behuizing gemaakt voor de koptelefoon waardoor je, indien je de PlayGear Street diagonaal op de borst draagt, ook nog eens kunt genieten van je muziek. Het snoertje berg je overigens handig op in de band.



PLAYGEAR STREET • PRIJS: 29.99 EURO • DISTRIBUTIE: LOGITECH • WWW.LOGITECH.COM



CREATIVE GAMING MOUSE

We kennen Creative natuurlijk van de boxensetjes en de geluidskaarten maar het hardwarebedrijf richt zich meer en meer op gaming. Dat zien we uiteraard in de steeds geavanceerdere geluidskaarten maar ook de randapparatuur rukt op.
De nieuwste telg in de familie heet de Gamer Mouse HD7500. Met een sensor van 800 dpi biedt het apparaatje behoorlijk wat nauwkeurigheid. Het muisje maakt gebruik van SmartSpeed-technologie dat zich automatisch aanpast aan de beeldfrequentie voor de verwerking van hoge resolutiebeelden tegen een indrukwekkende 5,8 megapixels per seconde.
Tenminste, als je een beetje goed TFT of LCD scherm hebt, anders heb je er natuurlijk nóg niets aan.
De muis is opvallend licht maar voelt net robuust genoeg aan, al had ie nog wel wat steviger in de hand mogen liggen.
Tijdens heftige shootouts in games als Painkiller en Quake 4 multiplayer blijft de cursor desgewenst als een komeet over het beeld sjezen en dat is wat je wilt. Qua design is het blauwe muisje fraai te noemen.
De zeven programmeerbare knoppen zijn handig maar in de praktijk maak je daar niet heel veel gebruik van.



GAMER MOUSE HD7500 • PRIJS: 34,99 EURO • DISTRIBUTIE: CREATIVE • WWW.CREATIVE.COM



CREATIVE I-TRIGUE 3220



Je hebt gamers die willen een 5.1 of 7.1. boxenset om geluid optimaal te ervaren, maar niet iedereen heeft zin om een complete opstelling van zwarte vierkantjes en bijbehorende dradenwirwar in huis te halen. Voor die doelgroep komt Creative nu met het I-Trigue 3220-luidsprekersysteem. Een fraai setje bestaande uit twee satellietspeakers en een basbox. De basbox bromt behoorlijk maar zet hem niet volledig open want dan gaat ie een tikkie ruizen.
De meeste aandacht is uitgegaan naar de tweeter en een middenbereik driver in de twee boxen, en die zorgen dan ook voor behoorlijk wat klank en power.
De afstandbediening met draad laat je de instellingen van zowel subwoofer als satellietboxen regelen.
Het blijft natuurlijk een tussenoplossing, maar als zodanig doet de I-Trigue 3220 – die behoorlijk scherp geprijsd is – het prima.

I-TRIGUE 3220 • PRIJS: 69.99 EURO • DISTRIBUTIE: CREATIVE • WWW.CREATIVE.COM



GAME BOY MICRO

Die nieuwe Game Boy van Nintendo is echt een hebbedingetje, niets meer eigenlijk. Het apparaat doet immers exact hetzelfde als de GBA SP. Hij is alleen zo heerlijk klein, glijdt zo je broekzak in, en het scherm is zoooo ontzettend scherp, zelfs rollenspellen als Golden Sun en Mario and Luigi spelen heerlijk. En dan het ontwerp; zo lekker strak dat je er menigeen de ogen mee uitsteekt. Wat het geheel een nog groter gadget gehalte meegeeft, is de mogelijkheid om het frontje van je Micro te wisselen.
Waarom dan geen vijf sterren als het zo'n ontzettend vet ding is? Nu, dat is te wijten aan de prijs. Die is wat ons betreft een tikkeltje te hoog. Honderd Euro voor een stukje hardware zonder extra functionaliteit dat je hoogstwaarschijnlijk in iets grotere vorm al hebt, is een beetje veel.
Mocht je een geldboompje in de tuin hebben staan dan is dit mooie hebbedingetje natuurlijk geen weggegooid geld.



GAME BOY MICRO • PRIJS: 99.99 EURO • DISTRIBUTIE: NINTENDO



TMF

Fanta

NAAM: MAAIKE
ALIAS: LETUCE
PICK UP LINE: IK HEET MAAIKE, HOE HEET BEN JIJ?

NAAM: CYNTHIA
ALIAS: BLONDY
PICK UP LINE: DAT WEET ALLEEN BAS DE BARMAN...

NAAM: ASTRID
ALIAS: LANGE
PICK UP LINE: GAAN WE NOG ZOENEN OF MOET IK WEER TEGEN MIJN DAGBOEK LIEGEN?

NAAM: KARIN
ALIAS: LANGE
PICK UP LINE: HEB JE WINTERBASE GEZIEN?



WINTERBASE WOENSDAG 18:30 OP TMF.

VANAF 14 DECEMBER 6 WEKEN LANG























JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Een toepasselijke titel voor de donkere winteravonden is EA's **BLACK**. Geen duister avonturenspel echter, maar een shooter waarin alles kapot kan.

■ **KEY OF HEAVEN** moet volgens Jeroen een heel vermakelijk avonturenspel worden waarin zwaardvechten de boventoon voert.

■ Het is nog even wachten op een nieuwe Final Fantasy, gelukkig kan Square-Enix ons in de tussentijd verblijden met **DRAGON QUEST VIII**.

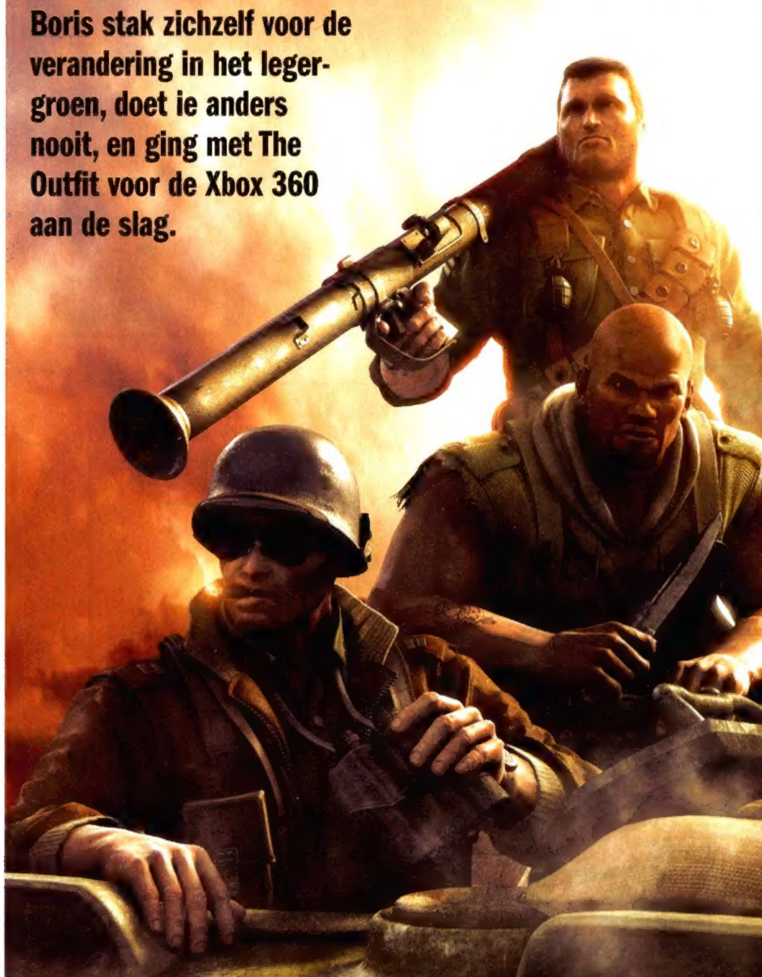
■ Onder het mom 'alles kan kapot', bespreken we **FULL AUTO**. Een Car Combat game waarbij de auto-onderdelen je letterlijk om de oren vliegen.

■ **ANIMAL CROSSING** is zo'n spel dat je maanden zoniet jaren kan spelen. Jeroen trekt de wijde wereld in, samen met zijn DS.

■ Een van de games waar Sony veel van verwacht is **24 THE GAME**. Jan sprak met de ontwikkelaars en speelde met deze game die z'n roots heeft in een zenuwslopende TV-serie.



Alles onder voorbehoud.



Boris stak zichzelf voor de verandering in het legergroen, doet ie anders nooit, en ging met The Outfit voor de Xbox 360 aan de slag.

POWER UNLIMITED 2 LIGT 23 JANUARI IN DE WINKEL

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Danny Francken
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN